N.117 Marzo CD-ROM Lire 14.900

THE GAMES machine

SILVER
LA INFOGRAMES SFIDA FINAL FANTASY

EA SPORTS SUPERBIKES
IL CAPOLAVORO ASSOLUTO DELLA MILESTONE

SIM CITY 3000
LA CITTA' DEL NUOVO MILLENNIO

SCUDETTO 3
LA PANCHINA PIU' BOLLENTE DELLA STAGIONE

REPORTAGE ESCLUSIVI
ACTIVISION & RAGE SOFTWARE

UNREAL TOURNAMENT
SFIDA INCROCIATA CON QUAKE ARENA

SOLUZIONI
TOMB RAIDER 3 (II° parte)
HALF LIFE (I° parte)

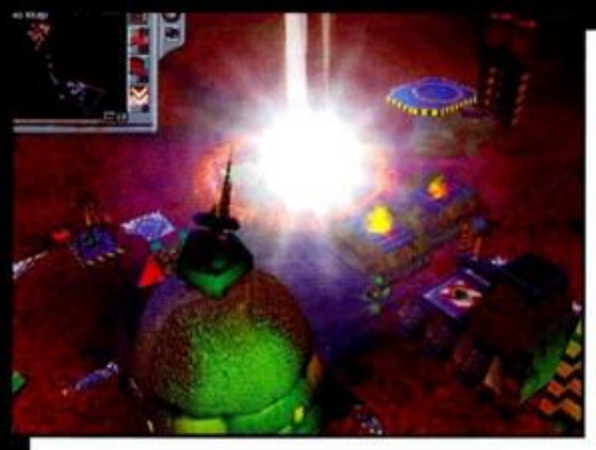
VINCI UN MOTORINO CON TGM!

ISSN 1127-1221

GLI ALTRI TITOLI DEL MESE

UPRISING 2 • CLOSE COMBAT 3 • KNIGHTS&MERCHANTS • SOUTHPARK
WORMS ARMAGEDDON • F-16 AGGRESSOR • FIGHTER SQUADRON • ROLLCAGE

XENIA EDIZIONI



MACHINES

MACHINES™ & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Acclaim entertainment, inc.

PC CD ROM Win 95 & 98

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) - Fax (02) 4130.399

ENGINES™

[WIRED/.FOR>WAR:]

Così è la guerra che verrà.

Dove l'Intelligenza Artificiale è tutto quello che resta. Dove tu stesso puoi creare armate composte da raffinate macchine di distruzione. Dove puoi disegnare, personalizzare e fabbricare ogni singola sfaccettatura delle tue truppe automatiche. Dove hai la scelta di comandare dall'alto o di combattere in prima persona in furiosi scontri testa-a-testa.

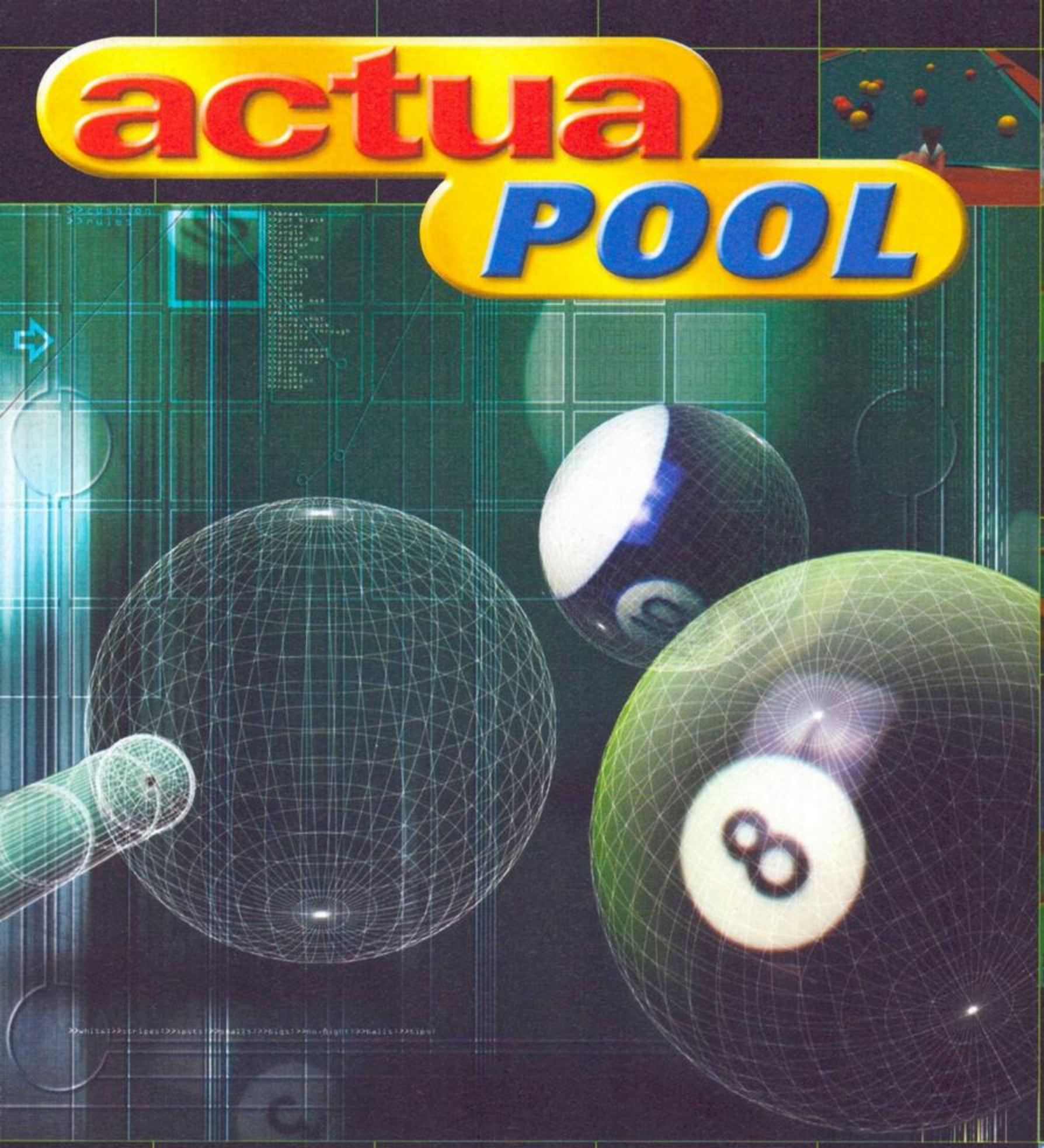
Dove puoi realmente entrare nelle basi nemiche e rubare la loro tecnologia o gli impianti minerari. Dove puoi sviluppare e costruire più di 25 armi, dai missili nucleari ai cannoni a ioni per lo spazio profondo. Dove puoi viaggiare da una parte all'altra dell'universo alla ricerca di nuovi mondi da conquistare.

Questa è la più coinvolgente esperienza di strategia in tempo reale mai pensata. Questa è la vendetta dell'accelerazione hardware.

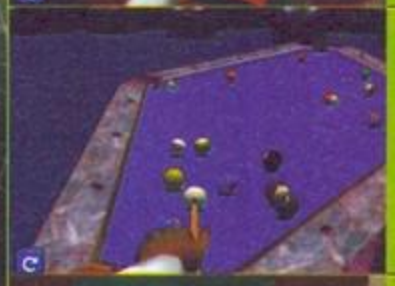
HALIFAX

www.halifax.it

actua POOL



Possibilità di verificare il tiro prima di eseguirlo grazie alla traccia che vi indicherà il percorso seguito dalla palla.



I personaggi possono essere personalizzati e le loro statistiche salvate.

FORNITORE UFFICIALE MILAN

PlayStation PAL

PS2 rom

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Gremlin

www.gremlin.co.uk

GIOCATORE VIRTUALE, SFIDA REALE.

Pool è una divertente e accurata simulazione del gioco del biliardo. Il giocatore si aggira nei bar, nei casinò e nei night club per sfidare i personaggi inclusi nel gioco: un amatore e un professionista per ogni ambiente. E' caratterizzato da un estremo realismo che contraddistingue il comportamento delle singole palle.

- 10 sale da biliardo completamente in 3D
- 30 tavoli diversi graficamente e fisicamente studiati.
- 18 personaggi animati ed intelligenti da sfidare.
- Modalità multiplayer fino a 16 giocatori via Lan.
- Include un corso preliminare per imparare le regole del gioco.

Cidiverte ITALIA

al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999

colophon

EDITORE:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31
20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Roberto Ferri — ferrixol@galactica.it

DIRETTORE ESECUTIVO:
Massimo "Max" Reynaud — lestat@digibank.it

CAPOREDATTORE:
Stefano Silvestri — ssxol@galactica.it

REDATTORI:
Marco Auletta — rullaxol@galactica.it
Alex Rossetto — alexol@galactica.it
Andrea Della Calce — maoxol@galactica.it
Mirko Marangon — tmbxol@galactica.it
Massimo Marino — maxime@webzone.it
Massimo Nichini — nkzxol@galactica.it
Massimo Svanoni — xamxol@galactica.it
Marco Re Depaolini — red@digibank.it
Mauro Bossetti — bossxol@galactica.it
Alessandro La Spada — alaspadaxol@galactica.it
Davide Solbiati — shazam@galactica.it
Davide Corrado — konradxol@galactica.it
Paolo Besser — paolone@besser.it
Stefano Lisi — duspaxol@galactica.it
Jacopo Prisco — sandman@galactica.it
Stefano Gaburri — stepanxol@galactica.it
Claudio Todeschini — ciccio@infosfera.it
Massimo Triulzi — triulzi@planet.it
Andrea Fattori — ook42@hotmail.com
Matteo Esposito — teosoft@tin.it
Raffaele Sogni, Fabio Simonetti

TGM MAIL:
Tgmmail.xol@galactica.it

SEGRETARIA DI REDAZIONE:
Roberta Zampieri

REDAZIONE:
Xenia Edizioni – Casella Postale 853 – 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 12 (6 linee r.a.) – Fax (02) 87 85 67
Videotel Mailbox: 221707460

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE:
Bellafante Design
Via Pordenone, 15 – 20132 Milano
bellafante.design@virtualia.it

FOTOLITO:
IPS S.r.l.
Via Mincio 20/1 - Milano

STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE:
ME.PE. – Via G. Carcano, 32 – 20141 Milano

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:
SpazioTre – Piazzale Archinto, 9 20159 Milano
Tel. (02) 69 00 12 55 – 69 00 12 77

ARRETRATI E ABBONAMENTO:
Solo con versamento su c/c postale n. 19551209 intestato a
Xenia Edizioni S.r.l. – Via Dell'Annunciata, 31 – 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Arretrati: il doppio del prezzo di copertina

Abbonamento a 11 numeri:
Versione su carta £ 60.000
Versione con CD-ROM £ 149.000

Registrazione NUMERO 597 DEL 19/09/1988
presso il tribunale di Milano

Editoriale

SPARA LA BOMBA...

Ci sono episodi destinati a incastonarsi nella gloriosa leggenda redazionale come gemme in una cornice d'avorio, episodi a volte semplicemente quotidiani, ma comunque caratterizzati dall'anticonsuetudine che in qualche modo sembra legare le gesta di questo bizzarro manipolo di videogiornalisti che da lustri ormai vi tengono mensilmente compagnia su queste patinate pagine.

Una partita di pallone non è certo un avvenimento così inedito, di questo ve ne devo dare atto, ma dando un'occhiata al filmato che trovate sul Silver Disk di queste mese vi accorgerete da soli di come: a) il Simonetti, oltre al torrente in piena di boiate che è riuscito a inondare sul campo (circolano addirittura voci che un suo antenato egiziano venisse convocato d'urgenza dal Faraone in persona per gli anni di magra del Nilo), si è confermato regista geniale nonché post-produzionista d'eccezione, per un filmato che meriterebbe davvero di finire a Mai Dire Goal, b) la prestazione degli antiatletici redattori si commenta da sola, ma è incredibile come anche sul campo gli stereotipi siano sempre i medesimi: Silvestri si muove con passo felpato e inaudito pragmatismo, MAO alterna l'inarrestabile esplosività delle sue progressioni con l'ingaruffamento immancabile dell'ultimo tocco, il lupacchiotto Duspa delizia con alcune giocate illuminanti per poi appesantirsi alla distanza come un bucatino all'amatriciana lungo di cottura, La Spada stupisce invece tutti per una prestazione corazzata e fendenti da vero fiorettista, Conte non l'ho nemmeno visto, troppo veloce e in perenne oscillazione sulla fascia (con o senza pallone per lui fa lo stesso), e chiudiamo con XAM, virtuoso fra campo e panchina, serafico interditore che senza fiato chiude in sordina... c) per quanto riguarda la traumaturgica prestazione del sottoscritto – un miracolo aver finito ancora in piedi la partita – devo doverosamente riconoscere di non aver toccato palla, d'essere stato anticipato di testa da un avversario che non mi arrivava all'ascella e di aver astutamente dato tutto quel – poco, molto poco – che avevo da dare durante i minuti di riscaldamento... Come però si confà ai fieri condottieri nelle giornate più grigie, quell'unica occasione concessami è bastata per consacrare la mia stella all'imperituro ricordo delle generazioni a venire. Non voglio togliervi il gusto della sorpresa, ma quando il Max vuole metterci del suo, lascia bene o male sempre il segno...

Arriviamo così a questo numero di marzo, che si apre con un breve servizio curato da Jacopo Prisco direttamente dal Milia di Cannes, appuntamento che, non si tenesse in Costa Azzurra, dubito riscuoterebbe lo stesso successo – fra l'altro piuttosto limitato per quanto concerne i videogiochi veri e propri. Quest'anno non mi è stato rinnovato l'onore di poter giocare a blackjack allo stesso tavolo di Peter Molyneux, quantunque la buona abitudine di devastare carte di credito al tavolo verde sia stata anche questa volta pienamente confermata, in compenso ho potuto fare quattro chiacchiere al Planet Holywood con Martin Kenwright dei DID, che mi ha annunciato un nuovo simulatore di volo che potrebbe essere nuovamente legato all'Eurofighter. Per rimanere in ambito di anticipazioni, lo spazio preview vive di alcuni reportage esclusivi come quelli in casa Activision e Rage Software, senza dimenticarsi di una gradita sorpresa tutta italiana...
Le recensioni, non troppe in termini quantitativi, possono però contare sull'ottimo Silver, titolo di copertina, sullo straordinario Superbikes della Milestone, capace di tingere di tricolore l'immacolata confezione bianca EA Sports, sul millenario Sim City 3000 e sul terzo capitolo di una delle serie più amate da tutti gli allenatori nel pallone italiani, quella di Scudetto.

Chiudo quindi, su puntuale segnalazione di alcuni lettori, con una pubblica ammenda per aver confuso il 1997 con il 1999 nell'Editoriale del numero di gennaio... Un chiaro lapsus che dovrebbe farmi riflettere, ma poco importa. Buona lettura,

Max Reynaud

SABATINI
GROUP

FUTUR SHOW

cHi Non c'è noN ci sArà.

D'Adda, Lorenzini, Vigorelli

FUTURSHOW

PANE PER I TUOI DENTI.

BOLOGNA 9- 12 APRILE 2999

http://www.futurshow.it

INDICE

PC

CLOSE COMBAT 3 147
F-16 AGGRESSOR 121
FIGHTER SQUADRON 125
KNIGHTS&MERCHANTS 155
ROLLCAGE 142
SAVAGE ARENA 114
SCUDETTO 3 136
SILVER 95
SIM CITY 3000 107
SOUTH PARK 151
SUPERBIKES 101
UPRISING 2 130
WORMS ARMAGEDDON 117

INDICE

AMIGA NEWS 166
BOVABYTE 194
CMANIA CORNER 196
MUSIC MACHINE 198
PREVIEW 28
REPLAY 163
REVIEW 95
SILVER DISK 11
TALENT SCOUT 171
TECNOTGM 204
TGM HARDWARE 160
TGM MAIL 207
TGM MOVIE 200
TIPS 174
VOCI DI CORRIDOIO 18

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno il 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.

PRESENTAZIONE: si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale.
GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).
SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.
GIOCABILITA': sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.
LONGEVITA': rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco rensito.

5/5 Indica un giudizio entusiastico → Presentazione

4/5 Indica un giudizio molto convincente → Grafica

3/5 Indica un giudizio discreto → Sonoro

2/5 Indica un giudizio nel complesso soddisfacente → Giocabilità

1/5 Indica un giudizio non soddisfacente → Longevità

Questa è la pagella riassuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale.

END

Gioca e vinci

Gioca con THE GAMES machine **e vinci fantastici premi!**

Partecipare è semplicissimo:

- compilate il coupon allegato
- incollate le due prove di acquisto di DUE DIVERSE riviste Xenia Edizioni coinvolte nell'iniziativa Gioca e Vinci (The Games Machine, Consolemania, PC Action, Playstation Nation, PC Force, Playstation Force, Nintendo Magazine)
- inviate il tutto in busta chiusa all'indirizzo: CONCORSO GIOCA E VINCI, CASELLA POSTALE n° 16096 20160 MILANO entro il 31/03/99 (farà fede la data riportata sul timbro postale).

L'estrazione sarà effettuata entro il 30/04/99 fra tutti i coupon validi pervenuti e ne sarà data comunicazione sul numero di Maggio 1999

I vincitori saranno avvertiti tempestivamente con raccomandata postale.

Saranno considerati validi ai fini dell'estrazione solo i tagliandi compilati in ogni loro parte e completi di due prove di acquisto differenti.

Aut. Min. Rich. Scade il 30/04/99

La partecipazione al presente concorso implica il trattamento dei dati personali ai sensi della legge n. 675 del 31/12/1996.

1° PREMIO

scooter Dragster by Italjet

Dinamico e dalla linea futuristica, con un look da effetti spaziali, DRAGSTER 50 è lo scooter della nuova generazione: raffreddamento a liquido, doppio freno a disco e sistema indipendente di sterzo SIS

TROVA LA SECONDA PROVA D'ACQUISTO SU UNA DELLE ALTRE RIVISTE XENIA EDIZIONI

PLAYSTATION FORCE

PC ACTION

CONSOLE MANIA

Nintendo MAGAZINE

PC Force

PlayStation nation

2° PREMIO

PERSONAL COMPUTER PII

basato su processore Pentium II 450 Mhz, 64MB di RAM, monitor 15", lettore CD 32x, scheda audio, HD 8,5 GB, scheda video Matrox G100

3° - 7° PREMIO

RIVA TNT

by Creative Labs Acceleratore grafico AGP 2x 16MB + Incoming, Forsaken e Scala

8° - 12° PREMIO

Sound Blaster LIVE

by Creative Labs Sound Blaster LIVE: la nuova dimensione dell'audio per personal computer

13° - 22° PREMIO

SPEED BUSTERS

per PC by Ubisoft Sfrecciate con il più bel gioco di corse arcade

23° - 32° PREMIO

SCARS per Playstation

by Ubisoft Una battaglia entusiasmante a bordo di auto… animalesche

33° - 42° PREMIO

SKULL CAPS per PC by Ubisoft Gestione, strategia e umorismo in tempo reale sui vostri monitor

43° - 52° PREMIO

COMMANDER PACK per PC by Halifax Total Annihilation + Core Contingency + Battle Tactics tutto in italiano

WILD NINE PACK by Halifax

Azione non stop + maglietta omaggio

53° - 62° PREMIO

RITAGLIA E SPEDISCI QUESTA PROVA D'ACQUISTO

italjet moto

Intel® Pentium® II processor

CREATIVE

Ubi Soft ENTERTAINMENT

HALIFAX

Incolla qui le due diverse prove d'acquisto

nome cognome

via cap.

citta telefono

Gioca e vinci

Spedire in busta chiusa a:
CONCORSO GIOCA E VINCI, CASELLA POSTALE N. 16096, 20160 MILANO

La partecipazione al presente concorso implica il trattamento dei dati personali ai sensi della legge n. 675 del 31/12/1996.

NB Se non si desidera ricevere questo tipo di trattamento barrare la seguente casella

goaction.it

Ubi Soft

La nuova compagnia per i vostri voli.

Tutti i marchi e i loghi citati appartengono ai lettitimi proprietari.

Add-ons per Microsoft® Flight Simulator e Combat Flight Simulator

EFIS 98

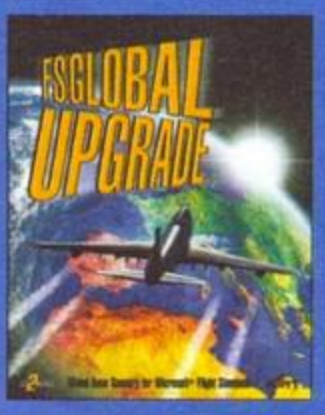
Il più realistico sistema di volo elettronico per FS 98 mai creato.

ULTIMATE CLASSIC WINGS

Un'intera nuova raccolta dei migliori aerei di ogni tipo.

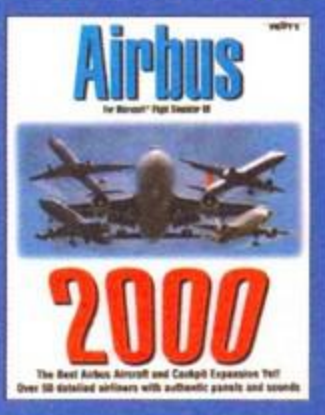
COMBAT PILOT N°1

Libratevi nel cielo con la prima espansione dedicata a MS Combat Flight Simulator.



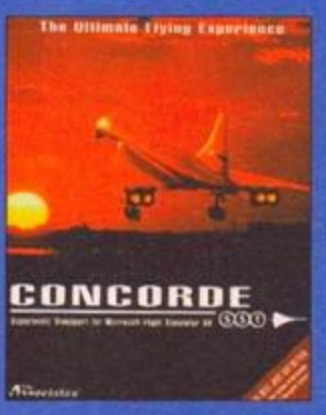
FS GLOBAL UPGRADE

Lo scenario base globale per MS Flight Simulator!
Il mondo del tuo simulatore di volo non è mai stato così reale.



AIRBUS 2000

La migliore espansione disponibile di aerei Airbus e dei loro cockpits.



CONCORDE SST

Vola a velocità oltre i Mach 2.
Rivivi i 21 anni di voli del Concorde sul tuo PC.

Distribuiti da:

3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

PAPATANGO

The Associates

UBI SOFT S.p.A.
Viale Cassala,n 22
20143 Milano
Tel. 02 833121
Fax 02 83312300
ubisoft@ubisoft.it
www.ubisoft.it

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Con Carisma '99 torna alla grande Facce da TGM, una rubrica della quale **molti sentivano la mancanza e che mi sono trovato costretto a tagliare** negli ultimi tempi per motivi di spazio. Adesso però che ho due CD a disposizione **ogni mese, posso anche sbizzarrirmi un po' più del solito, per cui eccovi** il resoconto del match giocato tra noi di TGM e il Resto del Mondo, una partita **in confronto alla quale la finale Francia-Brasile dei Mondiali era una cosa** per apprendisti della sfera di cuoio. Insieme a un video che sono sicuro entrerà **nella storia della nostra rivista, ovviamente, questo mese troverete** anche sedici demo, venti programmi di shareware, patch, soluzioni, file audio, **filmati, goodies e altro ancora, ma credo che ormai questa sia diventata** per voi la normalità. Un piccola macumba infine ai Valve e alla Iguana Software, **che hanno fatto uscire i dimostrativi dei loro Half Life e Turok 2 giusto** due giorni dopo che avevo mandato in stampa i Silver Disk: vabbè, abbiate pazienza, **sarà per il mese prossimo. Detto ciò, come al solito, non mi resta** che augurarvi buon divertimento: stavolta più che mai è d'obbligo...

Stefano Silvestri

FACCE DA TGM

Ci sono cose che entrano di diritto nella storia della rivista, cose che magari non ti aspetti neanche che saranno tali quando le fai ma che poi, riguardandole, ti fanno pensare:"beh, questa volta è venuta fuori bene". È quello che è accaduto con la candid camera al Gaburri che ordinava da mangiare giù al bar (filmato del quale si parla ancora oggi) o con quella al Max che giocava a Puzzle Fighter e, ne sono sicuro, accadrà la stessa cosa anche adesso con Carisma '99, geniale filmato realizzato dal Simonetti che è andato a tagliare e montare 68 minuti di un'altrimenti anonima partita a calcio tra noi della redazione e gli amici di Ivan Conte, coi quali il nostro prode redattore ha giocato giusto la prima decina di minuti salvo poi tornare ai lidi che gli competono. Disputata su un sterratissimo campetto in quel di Ortica, periferia Est di Milano, il match vi offrirà una carrellata della maggior parte dei membri della redazione, con le loro caratteristiche: il Mao, perentorio sia nello stacco di testa che nella pancia; il Duspa, un piedino d'oro purtroppo limitato negli spazi brevi dall'inerzia delle sue masse addominali; il La Spada, bravo e capace di avere delle idee buone, stavolta sì, seppure limitatamente a un campo di calcio; il Conte, più veneziano di Denilson, più dribblomane di Weah e più veloce di un Tie Fighter; il Max, l'uomo regalato all'avversario, colui che ci ha fatto subire un gol di testa su stacco aereo contro una persona 30 centimetri più bassa di lui, colui che anche il La Spada è costretto a saltare per poter procedere nell'azione, colui che verrà ricordato per essere stato capace di tirare il pallone sul tetto della casa antistante, colui che, comunque, nei limiti impostigli dal suo fisico, grintosamente non ha mollato fino alla fine, e di questo bisogna dargliene atto; lo Svanoni, che per la partita s'è preparato per due settimane, che si dice abbia effettuato una seduta di rifinitura il pomeriggio prima del match, e che poi ha offerto solo un'onesta prestazione e, infine, il sottoscritto, arrugginito da 5 anni di inattività calcistica, avulso dalla manovra per i primi 30 minuti, più brutto da vedere di Sosa e di Vieri messi assieme, falcata lunga come si conviene ai parquet squashistici, ma comunque pervaso dal sacro fuoco dell'Agonismo che gli (mi) ha permesso di segnare due gol, dei quali il primo niente male.

A bordo campo, il MA, puntuale nei suoi glaciali commenti, e il Simonetti, mastro di chiavi della demenzialità, artista della banfa, genio e sregolatezza del nonsenso, nonché dispensatore di cazzate come non se ne vedevano da anni. Tutto questo, dicevo, è stato preso, deglutito, digerito, metabolizzato ed espletato dall'FBS in un filmato che sono certo vi ricorderete a lungo. Detto questo, passo ad altro, non senza avervi prima segnalato Angelo Lanzillotta, che nella sua omonima sottodirectory ci mostra un volta di più che il target di TGM è qualcosa di incredibilmente ampio, capace di svariare dal candido neonato al più cinico dei commercialisti (ciao Maurizio!). Quanto al futuro imminente di questa rubrica, sappiate che un paio di filmati da proporvi li avrei anche: aspettateveli per questa estate, quando i due Silver Disk che ogni mese trovate nel cellophane saranno più avari di demo e più generosi di altre prelibatezze.

AVVERTENZE

L'interfaccia grafica è stata realizzata per essere visualizzata a una risoluzione 640x480 a 16 milioni di colori. Premesso che comunque l'eseguibile è ugualmente funzionante con qualsiasi palette di colori e che con una palette di 65.536 colori (16 bit) i risultati sono quasi indistinguibili da quelli ottenibili a 24 bit, qualora si voglia godere pienamente della grafica del Silver Disk sarà necessario avere il proprio computer impostato per la visualizzazione a 24 bit. Nel caso abbiate risoluzioni differenti, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e infine impostate il parametro "16,8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori.
Le musiche del Silver Disk sono delle tracce audio esterne all'interfaccia grafica salvate in formato QuickTime. Qualora all'avvio dell'interfaccia non si sentisse alcuna musica, accertarsi di avere installato il suddetto programma. In caso negativo, potrete installarlo cliccando sul file **qt32b57.exe** presente all'interno della cartella \SERVICE\QUICKTIME.
I qualsiasi momento è possibile accedere a queste istruzioni premendo il tasto F1. Premendo il tasto F2 si procederà al riavvio rapido del programma.
I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il compact disc (o non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Mirko Marangon, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.
Alle volte, per visualizzare l'interfaccia grafica si renderà necessario avere installato le estensioni multimediali per la visualizzazione dei file video MPEG. Qualora comparisse un messaggio di errore di questo tipo al momento dell'avvio dell'applicazione, si dovrà installare il Media Player della Microsoft, che troverete nel file MPFULL.EXE incluso nella dir \SERVICE\VIDEO. Una volta installato il Media Player si dovrà riavviare il computer.
Il Silver Disk viene progettato apposta perché l'interfaccia si avvii automaticamente sfruttando l'auto-play di Windows 95. In tal caso, per installare l'Active Movie sarà sufficiente cliccare col tasto destro del mouse sull'icona del CD-ROM all'interno della Gestione Risorse, quindi selezionare la voce "Apri" dal menu a scomparsa.
Come detto qualche riga sopra, il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop, quindi cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CD-ROM ed evidenziare quello che si ha installato nel proprio PC, poi cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica Inserimento Automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer e il gioco è fatto.

SHAREWARE

• Antiviral Toolkit Pro 126

Cartella \Win95\Antiviral Toolkit Pro 126
Ecco la nuova versione italiana di Antiviral Toolkit Pro, uno degli antivirus più funzionali ed efficienti disponibili sul mercato. Questa è la release del 20 Gennaio 1999, la più recente attualmente disponibile, che riconosce ed elimina 25777 virus. La chiave di valutazione del prodotto è valida fino alla metà di Aprile, quindi state pure tranquilli e usatelo senza timore alcuno. Antiviral Toolkit Pro è famoso soprattutto per la semplicità d'uso del software, che permette di verificare all'interno del vostro hard disk la presenza di 'ospiti' sgraditi senza troppi fronzoli, con un occhio particolare alla velocità e all'efficienza. Dopo averlo installato avrete di fronte a voi la possibilità di far partire all'avvio di Windows 95 l'AVP Monitor, programma che si posiziona nel systray di Windows e controlla ogni singolo file cui accede la macchina, verifica

TOCA 2: TOURING CARS

Prodotto e sviluppato dalla Codemasters, TOCA 2 è il seguito di un simulatore sportivo che ha avuto un più che discreto successo, visto che è stato il primo (e finora l'unico) a proporre su PC il campionato Touring Car, quello cioè in cui si affrontano di solito Alfa Romeo, Opel, BMW, Audi, Honda e Mercedes (chiedo venia se ho dimenticato qualcun altro). Il dimostrativo, contenuto all'interno della cartella \TOCA 2 del vol. 59 (nome file: **setup.exe**) vi permetterà di disputare una mini-gara di tre giri sul circuito di Croft, potendo scegliere tra una Honda o una Formula Ford. Comunque sia, doveste rivelarvi particolarmente lenti, ci sarà anche un limite temporale di 5 minuti, superati i quali terminerete la competizione. Tutte le possibili configurazioni del gioco stesso sono attive, e sono supportati i volanti muniti di dispositivo Force Feedback. I replay possono essere salvati e visti in un secondo tempo dal menu principale. I requisiti minimi di sistema corrispondono a un Pentium 166 con 16MB di RAM; anche in questo caso, è vivamente consigliata una scheda grafica compatibile Direct3D.

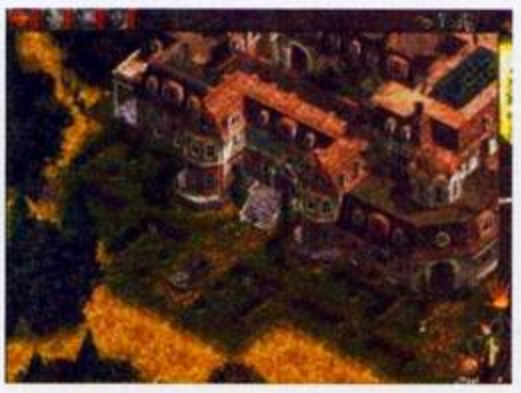
QUEST FOR GLORY V: DRAGON FIRE

Sviluppato e prodotto dalla Sierra On-Line, "Quest for Glory V: Dragon Fire" è un gioco di ruolo di un certo successo che vi proietterà nel regno di Silmaria, dove dovrete affrontare situazioni ed enigmi tipici del genere. Quello che desta attenzione di questo titolo, più che la grafica o l'ottimo sonoro, è il notevole numero di personaggi che potrete scegliere di impersonare (ovviamente non in questo dimostrativo ma nella versione finale del gioco): a seconda di come infatti voi imposterete le caratteristiche dell'eroe del quale deciderete di vestire i panni, cambierà anche il modo in cui dovrete affrontare l'intera vicenda, cosicché alla fine "Quest for Glory V" potrà essere rigiocato più e più volte. Dragon Fire, poi, può essere "vissuto" sia da soli che insieme ad altri "amici" via Internet, anche se, com'è facile intuire, questa scelta non è molto economica. Tornando al demo, contenuto all'interno della cartella \QUEST FOR GLORY V del vol. 59 (nome file: **setup.exe**), sappiate che in esso vi troverete ad affrontare il secondo quest della "sezione" (non so come altrimenti chiamarla) "Seven Rites of Rulership", nella quale dovrete infiltrarvi nella fortezza di Sifnos e sconfiggere un'armata di mercenari. Per un eroe come voi dovrebbe essere un lavoretto da nulla, ma le cose potrebbero essere meno facili di quanto non vi aspettiate, soprattutto se come il sottoscritto ignorerete il tasto per parare i colpi (non è che sia masochista, è che me ne sono accorto in ritardo!).

I requisiti di sistema prevedono un Pentium 90 con 16MB di RAM.

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Faccio questo mestiere da ormai quasi 4 anni. Prima di allora ho sempre giocato ai videogame fin da quando ero piccolo. Tutto questo per dire che una certa esperienza dovrei ormai averla. Eppure, Commandos è sempre stato un gioco nel quale non sono mai riuscito a combinare nulla. Sarà che l'arte della strategia non è mai stata una delle mie caratteristiche, vuoi che i nemici preferisco farli fuori a colpi di lanciarazzi piuttosto che provare ad aggirarli (con l'eccezione di Thief, ovviamente), ma il capolavoro della Eidos Interactive (perché comunque resta tale) non mi ha mai ripagato dell'impegno in esso profuso. È quindi con una certa speranza che mi sono avvicinato al dimostrativo di "Commandos: Beyond the Call of Duty", contenuto all'interno della cartella \COMMANDOS BCD del vol. 58 (nome file: **setup.exe**, all'interno della sottodirectory \COMMANDOS BCD\INSTALL): "sta a vedere che l'hanno fatto un po' più facile", mi sono detto. Macchè! Anche questa volta, solo frustrazioni!!!



Per cui, passo il testimone alle vostre candide e pacioccose manine, nella speranza che voi riusciate a gestire Tiny, Spooky, Duke, Fins, Tread, e Inferno meglio di quanto non faccia io, nelle loro missioni che si svolgeranno in Europa dell'Est, Grecia e Germania. Trattandosi di un mission-pack, è lecito che vi attendiate nuove armi e nuovi gadget con cui ingannare gli stolidi nazisti, ma è altrettanto lecito che coloro che saranno oggetto delle vostre attenzioni si regolino di conseguenza, per cui attendetevi rinforzi nelle vesti delle Panzer Division e della Luftwaffe. Il tutto, ovviamente, a patto che l'esercito vi abbia dato in dotazione almeno un Pentium 90 con 16 MB di RAM.

WARHAMMER 40.000: CHAOS GATE

Sviluppato dalla Random Games e prodotto dalla SSI, "Warhammer 40.000: Chaos Gate" è un classico per tutti gli amanti dei giochi strategici a turni. In esso dovrete portare avanti la vostra battaglia contro il Signore del Chaos Lord Zymran, e per farlo dovrete addentrarvi in un mondo isometrico che, ammettiamolo, almeno graficamente non si dimostra al passo coi tempi. Ciononostante, preparatevi a guidare i vostri marine spaziali in un dimostrativo che troverete contenuto all'interno della cartella \CHAOS GATE (nome file: **setup.exe**), in cui dovrete cercare di svelare i misteri legati a un'antica reliquia. I requisiti minimi di sistema ammontano a un Pentium 133 con 32 MB di RAM. Segnalo infine che sul mio PC di casa, una volta che passo dalle schermate delle opzioni al gioco vero e proprio, mi si spegne lo schermo, con conseguente ricorso alla famosa combinazione ALT+TAB e all'altrettanto famelica triade CTRL+ALT+CANC. Dovesse capitare anche a voi, rassegnatevi, cambiate monitor, provate a smanettare con qualche parametro (ma non chiedetemi quale) o passate ad altro...

che non sia infetto e fa proseguire il programma che ha richiesto l'accesso al file. L'azione che l'AVP Monitor compie in caso di infezione scoperta è, di default, di impedire l'accesso al file in questione, ma si può optare per una disinfestazione immediata, per una cancellazione dell'oggetto (per le persone drastiche) o per una maschera che faccia decidere di volta in volta.

CD Box Labeler 98

• Cartella Win95\CD Box Labeler 98

Un programmino veloce veloce, di quelli che soddisfano precise esigenze e nulla più, in questo caso la creazione di etichette per i propri CD fatti in casa (o in sostituzione di altre che non vi aggradano). Dopo la velocissima installazione lanciatelo senza paura dal Menu Avvio e vi troverete di fronte a due finestre all'interno di quella principale del programma, la prima contenente la copertina del CD da creare e la seconda il retro del box. Prima di cominciare è meglio che abbiate le idee un po' chiare su come volete impostare il lavoro, dopodiché in pochi minuti avrete a disposizione un discreto risultato. Come al solito, a scanso di equivoci ricordo a tutti che la riproduzione di CD protetti da copyright (CD musicali, giochi ecc.) è vietata per legge.

Disk State 1.14

• Cartella Win95\Disk State 1.14

Questo programma riporta lo stato dei vostri hard disk: i mega e i giga totali, la quantità di spazio usato e libero, e l'utilizzo del file di swap (utilizzo della memoria sotto Windows NT); è possibile sfogliare le singole cartelle dell'HD, con un comodo diagramma a torta che mostra l'utilizzo dello spazio nella directory selezionata. DiskState può anche eliminare lo spazio non utilizzato dopo il crash di un programma o occupato da file temporanei che non servono più. Tra le feature del programma troviamo la possibilità di lanciare Scandisk dalla finestra relativa a un singolo drive (non sotto NT), il funzionamento con i caratteri piccoli e quelli grandi (sembra una stupidaggine, ma non è così automatico, soprattutto con le applicazioni scritte in Visual Basic, nelle quali la dimensione dei caratteri rappresenta un problema), il supporto ai dischi di tutte le dimensioni, l'aggiornamento automatico non appena viene inserito un nuovo disco (inserimento a caldo degli SCSI, Zip, ecc.), il funzionamento anche con i drive compressi, la rilevazione di dischi e unità di rete (utile per le sempre più diffuse LAN casalinghe), la rilevazione delle partizioni Linux, la pulizia dei dischi con la rimozione dei file temporanei e la ricerca dei file duplicati attraverso controlli incrociati di tutti i dischi, mantenendo l'assoluta integrità delle liste di duplicati, in maniera assolutamente sicura.

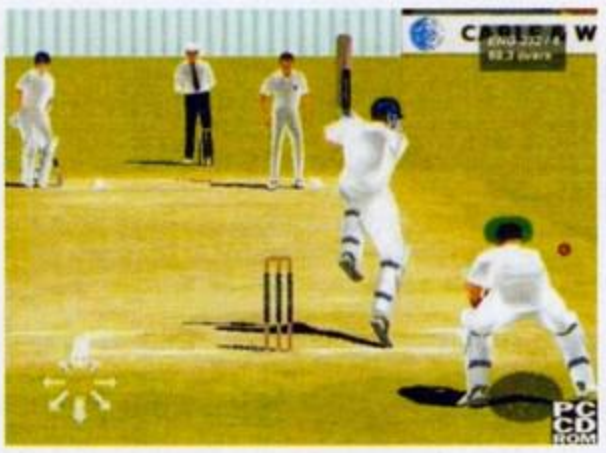
CoffeeCup HTML Editor++ 6.1

• Cartella Win95\HTML Editor++ 6.1

Dopo l'abbuffata CoffeeCup di un paio di mesi fa, ritorno a proporre il loro prodotto di punta, HTML Editor++, uscito nella nuova versione 6.1. Tutti i loro altri prodotti (HTMLExpress, Image Mapper ecc.) sono reperibili sul Silver Disk n. 53, oppure sul loro sito http://www.coffeecup.com. Con questo editor potrete realizzare ogni cosa che vi passi per la testolina, data la sua completezza e semplicità. Io non sono in grado di spiegare tutto quello che l'editor può permettervi di fare, né di esaurire ogni singolo comando, ma spero di essere abbastanza esauriente nelle spiegazioni, consistenti più che altro nel dettagliare le modalità di utilizzo del programma piuttosto che sul significato di ogni singola funzione. La prima cosa che consiglio di fare, appena avviato il programma, è di accedere alle voci 'Preferences' oppure di andare nel Menu 'Tools/Preferences'. Nella linguetta 'General' scegliete il Word Wrap (a capo automatico); Highlight Tags (selezionato di default) evidenzia tutto quello che non è testo puro con un colore differente, in modo che si distinguano senza problemi le istruzioni HTML dal testo vero e proprio, mentre alla voce 'Testing' troverete il path del vostro browser predefinito, che volendo potete anche cambiare. 'Appearance' permette di decidere il colore del fondale dell'editor, 'Applications' consente di lanciare cinque applicazioni a vostra scelta da altrettanti bottoni posizionati nella barra degli strumenti. L'ultima linguetta è la meno utile, dato che contiene solo le informazioni delle directory del programma per i vostri lavori e i suoi cataloghi di immagini e script (che potete

BRIAN LARA CRICKET

So benissimo che il cricket in Italia lo conosceranno un paio di persone (probabilmente tutte emigrate dall'Inghilterra), ma voi sapete bene che il motto del Silver Disk è riassumibile nel "se è bello e se è sul Web, allora lo trovate anche sul CD". Ora, al di là che questa disciplina possa avere un ristretto numero di seguaci, il gioco della Codemasters è davvero ben realizzato, lo stile è prettamente televisivo, si potrà filmare l'azione da oltre 16 diverse angolazioni e montare il tutto in un secondo tempo di modo da ottenere un vero e proprio video dell'evento. Da non trascurare poi la cosiddetta 'Helmet Cam', che vi permetterà di visualizzare l'azione in prima persona. Il dimostrativo di Brian Lara Cricket è contenuto all'interno dell'imprevedibile cartella \BRIAN LARA CRICKET del vol. 59, nella forma di un archivio autoscompattante di nome **brianlaracricketdemo.exe**. I requisiti minimi di sistema sono un Pentium 166 con 16MB e scheda grafica accelerata 3Dfx.



CLOSE COMBAT III:THE RUSSIAN FRONT

Sviluppato dalla Atomic Games e prodotto dalla Microsoft, "Close Combat III: The Russian Front" è il terzo capitolo di una serie di strategici che si è ritagliata un più che discreto successo all'interno del proprio settore. Questa volta l'evento considerato è quello attinente all'invasione dell'Unione Sovietica da parte delle truppe tedesche, un periodo storico di 5 anni che va dai primi scontri del 1941 alla caduta di Berlino nel 1945. CC3 si differenzia dai suoi predecessori per la durata della campagna (4 anni) e per le forze coinvolte (Russi e Tedeschi). Chi ama gli sparatutto in soggettiva potrebbe non essere particolarmente attratto da questo titolo, ma coloro che amino delle simulazioni estremamente realistiche di eventi realmente accaduti, farebbero meglio a dare un'occhiata al file **mscc3.exe** contenuto all'interno della cartella \CLOSE COMBAT 3, che saprà indubbiamente ricreare le atmosfere di uno dei teatri militari più vasti della storia, capace di coinvolgere 5 milioni di soldati tedeschi e ben 30 milioni di soldati russi. Tra le feature del gioco completo abbiamo la possibilità di disputare 27 battaglie, 16 operazioni e 14 campagne, tutte relative a fatti realmente accaduti; saranno inoltre presenti 300 diversi tipi di squadre, 100 tipi di armi, 60 diversi soldati e oltre 80 veicoli. Come vedete, una vera e propria manna per gli appassionati, cui peraltro potranno partecipare anche i "curiosi", allenandosi con l'ottima sezione di Training presente nel dimostrativo (ovviamente in inglese). I requisiti minimi di sistema prevedono un Pentium 133 con 32MB di RAM.

REDLINE

Il mese scorso vi ho proposto il demo "multiplayer only" di questo interessante shooter della Beyond Games (prodotto dalla Accolade e distribuito dalla Electronic Arts) e stavolta, all'interno della directory \REDLINE del vol. 59 (nome file: **redlinesingle.exe**), vi faccio trovare il demo single-player, decisamente più divertente (ammettiamolo). Gli sviluppatori definiscono il loro gioco come un "simulatore di gang del 21esimo secolo", e questa mi sembra quanto mai una definizione più che azzeccata, considerata la gente che vi troverete ad affrontare ma anche visto quello che siete voi stessi, almeno stando a ciò che si intuisce dalle sequenze di intermezzo.
Caratteristica principale di Redline, come ormai sapete, è la possibilità sia di combattere appiedati che di salire su macchine ultra corazzate e armate fino ai denti: nel dimostrativo che avrete modo di provare, ne avrete a vostra disposizione un ampio repertorio. Per il resto, null'altro da dire se non che in 800x600 l'engine dà il suo massimo, che il controllo del personaggio mi sembra sia decisamente migliorabile (gli strafe circolari non riescono bene come di solito), e che per far girare il tutto dovrete avere almeno un Pentium 200 con 32MB di RAM e, vivamente consigliata, una scheda accelerata compatibile con le Direct3D.

KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY

Non capita spesso che il Silver Disk torni sui propri passi, riproponendo demo già pubblicati a suo tempo, ma credo che il nuovo dimostrativo di Mask of Eternity meriti una seconda vita, viste le enormi differenze con quello rilasciato su Internet solamente un mese fa (due, per voi che leggete). Si dà il caso infatti che la Sierra si sia accorta che il demo presentato originariamente non rendesse giustizia al gioco, e che nel giro di poche settimane abbia chiesto a tutti i siti Internet che lo distribuivano di sostituire il file da 60 mega scarsi con uno, che è quello che trovate in questo numero, da 122 MB. Le differenze sono significative dato che, oltre al filmato introduttivo, vi troverete questa volta a poter provare l'intero primo livello di Mask of Eternity, e scusate se è poco! Per il resto, nulla di nuovo: voi interpretate sempre Connor, l'eroe che dovrà raccogliere tutti i pezzi della Maschera dell'Eternità per riportare l'ordine a Daventry e limitrofi. Il gioco è un interessante mix di azione e avventura, dove dovrete al tempo stesso combattere e risolvere enigmi: indispensabile però che possediate spada, pugnale, armatura e un Pentium 166 con 32MB di RAM; se poi avete in inventario anche una scheda accelerata compatibile con le Direct3D, la vittoria è assicurata...

comunque cambiare). Fatto questo potete iniziare a creare la vostra pagina Web.

IconForge 3.8

- Cartella Win95\IconForge 3.8

Se pensavate che Microangelo98 fosse il miglior programma per realizzare icone beh, allora dovete ancora installare IconForge. Questa utility è, per quello che ho potuto vedere, talmente completa e potente che al confronto il programma messo qualche mese fa sul Silver Disk impallidisce. Una volta lanciato il programma, lo schermo vuoto presenta solo i due tasti 'New' e 'Open'. I file che potete creare sono icone a tutte le profondità di colore che volete (da 16 a 16.7 milioni di colori) e delle dimensioni che preferite (da 16x16 a 72x72), icone animate, cursori animati e non, anch'essi di ogni profondità di colore e dimensione vogliate. Nel caso vogliate aprire un file esistente sappiate che il programma supporta le seguenti estensioni: *.EXE, *.DLL, *.ICO, *.ICL, *.CUL, *.CPL (file contenenti icone), *.CUR, *.ANI, (file contenenti cursori e puntatori animati), *.BMP, *.PCX, *.JPG, *.PNG, *.TIF, *.GIF, *.WMF (immagini), *.AVI, *.FLI, *.FLC (filmati). Nel caso apriate un filmato o un'immagine vedrete, in alto a sinistra, un rettangolino della dimensione di un'icona: potete selezionare l'area visibile in quel momento all'interno del riquadro e importarla all'interno di IconForge, oppure potete selezionare una regione specifica dell'immagine grande quanto volete tramite la funzione di 'Crop' e farla diventare un'icona, oppure ancora restringere tutta l'immagine all'interno di un'icona. E questa non è che una piccola parte di tutte le cose che potete fare con IconForge...

MrCool 1.8

- Cartella Win95\MrCool

Eccovi l'ultima versione di Mr. Cool, un comodissimo programma per facilitare il download anche quando i tempi di connessione sono particolarmente lenti e il vostro modem V90 funziona come un vecchio 14.4bps. Prima di parlarvi del programma devo fare una piccola premessa che vi aiuterà meglio a capire come funziona: esistono parecchi server, sparsi qua e là per il pianeta, che eseguono download per conto degli utenti che ne fanno domanda e mandano il file a chi l'ha richiesto come allegato di posta elettronica. La procedura è invero piuttosto laboriosa, e consiste nel mandare una mail al server contenente, in un formato preciso, l'indirizzo del server su cui risiede il file che interessa, il nome esatto del file, il tipo di protocollo usato, l'indirizzo di posta elettronica cui mandare il tutto, seguito da altre informazioni: all'indirizzo di posta elettronica la richiesta viene processata automaticamente e, se valida (ergo non ci sono errori di sintassi di alcun genere) fa scaricare al server il file richiesto, che poi lo manda al mittente della mail come attach di posta. Il sistema, se ben sfruttato, è intelligente: ebbene sappiate che il compito di Mr. Cool è semplicemente quello di automatizzare tutto quello descritto finora, lasciando a noi utenti il solo piacere di cliccare sui file che vogliamo scaricare, salvo trovarli qualche tempo dopo (nell'ordine delle ore) nella nostra casella di posta elettronica.

Quintessential CD 1.26

- Cartella Win95\Quintessential CD 1.26

Come avrete probabilmente intuito dal nome di questo programma, ci troviamo di fronte a un lettore CD per Windows 9x. Niente che faccia gridare al miracolo, per carità, ma come dice il nome stesso, un applicativo che fa dell'essenzialità e della praticità il suo punto di forza. Una volta avviato il programma dal nuovo gruppo del Menu Avvio (e inserito un CD musicale nel lettore) avrete di fronte un display simile a quello di WinAMP, solo un po' più grosso: in alto potete leggere la durata del disco o, nel caso una traccia sia in esecuzione, la sua durata; in basso trovate i consueti tasti di controllo: play, pause, stop, skip avanti e indietro, eject. Sopra di essi una barra di scorrimento vi permette di spostarvi a piacimento all'interno del brano.

UltraEdit 32 6.0b

- Cartella Win95\UltraEdit 32

E anche questo mese, ancora un editor di testo ultra professionale (d'altra parte lo dice anche il nome). UltraEdit è specificamente pensato e studiato per chi deve programmare, ed è diffuso

GOODIES

Orbene, ecco qui che cosa vi aspetta nella succosa cartella \GOODIES di questo mese: cominciamo da **3Dtop** (cartella \3D DESKTOP), un'originale utility che, in tempi di accelerazione hardware pervasiva, trasforma in un ambiente tridimensionale addirittura il desktop di Windows! Mai come in questo caso è necessario premettere il classico "disclaimer": come potete immaginare si tratta di una curiosità rivolta esclusivamente agli utenti PC consapevoli di quello che fanno, dato che smanettare con le cartelle di sistema et similia è il modo più semplice per produrre effetti collaterali indesiderati. Il sottoscritto, il Gaburri, la Xenia e la sorella di FBS non sono da ritenersi responsabili di alcunché! Se però avete installato un driver OpenGL e sapete quello che fate, vi basterà copiare il file **3dtop.exe** sul desktop e lanciarlo per vivere un'esperienza tutta nuova... leggete il file .txt incluso nello zip per istruzioni dettagliate sulla navigazione di questo nuovo ambiente.

Tanto per saltar di palo in frasca, potete poi dilettarvi col mini-giochillo ALIEN PHOBIA (\ALIEN PHOBIA v1.1) della Wah-Software, qui rappresentato nella versione 1.1. Combattete contro 400 alieni con il vostro mitra e il lanciafiamme... per installare il giochino ricordatevi di preservare la struttura delle directory (cioè usate l'opzione -d da pkunzip, "use folder names" o comunque si dica in italiano se usate Winzip).

Dopo una folle utility 3D e un giochino freeware, che cosa potrebbe esserci di più diverso? Beh, un font che si ispira palesemente ai film di serie B degli anni "d'oro" del genere (\BLOOD FONT), ovvero gli anni '50-'60. A detta dell'autore il tipo di carattere in questione è basato su un particolare film, BLOOD FEAST, ma sono sicuro che l'avrete visto innumerevoli altre volte nelle locandine di capolavori storici come "il Caso degli Alieni Succhiacervelli della Periferia di Cincinnati, Ohio". Occhio che il font è shareware e se lo volete tenere/usare costa 5$.

Ma torniamo alle simpatiche utility: quanto 3Dtop era uno sfizio, **Bremze** (\BREMZE) si rivelerà utile per i nostalgici che ancora si dilettano con giochilli DOS di molti anni fa. Infatti Bremze, che in Lituano vuol dire appunto "freno", serve proprio a rallentare la velocità della CPU onde permettere un'esecuzione accettabile di quei giochi che non usavano un orologio interno a tempo reale ma facevano riferimento al clock della CPU (neanche fossero ancora stati i tempi del C64). Il file contiene due eseguibili, BREMZE70 e BREMZE08 (in base agli interrupt usati, se vi interessa). Il primo funziona meglio ma il secondo è più compatibile, ad esempio sotto Windows 9X... dovrete fare un po' di prove. Per tutti i parametri (ce ne sono davvero tanti) che si possono specificare da riga di comando o nell'autoexec.bat, vi rimando al readme.txt allegato.

Altro giro, argomento completamente diverso con il file .PDF **Doombible** (\DOOM BIBLE): si tratta di nient'altro che del "design doc" originale di DooM, ovvero di quel documento che viene scritto durante le prime fasi dello sviluppo di un videogioco e al quale fanno riferimento costante i programmatori, gli artisti e i level designer. Se avete Acrobat Reader (altrimenti scovatelo su uno dei vecchi Silver Disk) dateci un'occhiata e potrete sorprendervi constatando che l'originale DooM prevedeva la presenza di molte cose che poi non sono state realizzate, e aveva un sapore molto più marcatamente fantasy.

E già che parliamo di id Software, potreste aver voglia di rispolverare il vecchio Quake: in tal caso gioite, perché ora potrete utilizzare un miniport OpenGL (solo per schede 3Dfx) che supporta le texture a 16 bit (\GL QUAKE 16-bit). Vi basterà estrarre dall'archivio **16bitquakeminigl2.zip** il file **opengl32.dll** sovrascrivendo quello presente nella cartella \QUAKE: i colori dovrebbero risultare molto più ricchi e vividi. Semplice, no?

Non poteva mancare una sezione di Goodies senza un bel tema del desktop (\MIDDLE EARTH THEME PACK): questa volta abbiamo un tema basato sulla Terra di Mezzo, ovvero la landa fantastica ove sono ambientate le avventura narrate dal grande autore fantasy J.R.R. Tolkien. Per l'installazione non dovrebbero esserci problemi, dal momento che il formato è quello classico dei cosiddetti "temi del desktop", noto fin dai tempi di Plus! per Windows '95.

Il file **Nu3-lu6a** all'interno della directory \NORTON UTILITIES UPGRADE contiene poi l'ultimo upgrade per le Norton Utilities 3.0 per Windows 95/98, corrispondente al LiveUpdate 6a: in altre parole, installandolo vi risparmiate di scaricare da Internet un bel po' di megabytes. Stranamente (non chiedetemi perché) l'upgrade aggiorna la versione di NU3 al numero 3.07a. Per installare basta un doppio clic.

Il file q2_logos.zip (QUAKE II WINDOWS 95 STARTUP LOGOS) contiene quattro schermate di caricamento di Windows 95 che rappresentano appunto il logo della id Software e quello di Quake 2 nelle due versioni statica e animata. Per installare l'immagine che preferite, copiate il file corrispondente nella dir. C:\, cambiandogli nome affinché sovrascriva il file "logo.sys" che contiene appunto la schermata di caricamento, e di cui magari vorrete fare un backup.

Nella cartella \GREAT INTERNET MERSENNE PRIME SEARCH troverete un file di nome **prime95.zip**, che a detta del txt serve a trovare i numeri Mersenne: non chiedetemi cosa siano, ma se volete saperne di più connettetevi al sito http://www.utm.edu/research/primes/mersenne.shtml oppure scrivete al Todeschini, che è colui che m'ha fornito il file.

Nella cartella \NEED FOR SPEED CARS troverete le ultime due macchine per Need for Speed III, mentre in \SHAUNA DA QUAKE ARENA troverete un filmato AVI in cui la id Software mostrerà la qualità delle animazioni e della grafica dei personaggi nel prossimo Quake Arena.

Orbene, per il gran finale a uso e consumo dei programmatori rechiamoci nella sottodirectory \SORGENTI che contiene nientepopòdimeno che il codice sorgente, ovvero (per i profani) il vero e proprio testo scritto dai programmatori di alcuni dei più grandi giochi del passato! Ora questo codice è stato rilasciato al pubblico e ci potrete fare ciò che più vi aggrada... i giochi in questione sono DooM (file **doomscr.zip**), Wolfenstein (**wolfsrc.zip**) Heretic (1) ed Hexen (sempre 1) nel file "doppio" **Raven_Source.exe** e infine Quake2: di questo abbiamo la versione "liscia" (**q2src320.exe**) e i due mission pack della Xatrix (indovinate? **xatrixsrc320.exe**) e della Rogue (**roguesrc320.exe**). Infine c'è una versione sperimentale di un progetto altrettanto sperimentale volto a permettere lo sviluppo di modifiche di Quake2 in linguaggio Java: trovate tutto nell'archivio **q2java070.zip**. Ovviamente i lettori interessati a questo bendiddio sapranno bene come utilizzarlo, leggendo i testi inclusi e recandosi sulla rete agli indirizzi specificati per ulteriori informazioni... non siamo mica Computer Programming!

FIFA 99

Ammetto che la presenza sul Silver Disk di marzo di un gioco uscito a novembre non è quello che si chiama il massimo del tempismo, ma dovete sapere che il sottoscritto di ciò non ha colpa alcuna, essendo piuttosto vittima di una serie di beghe condominiali che ha riguardato due altre riviste nostre concorrenti. Incredibile a dirsi, però, a farne le spese è stato alla fine chi non c'entrava nulla. Ammetto che la tentazione originaria è stata quella di non proporvi neanche il demo di FIFA 99, poi ho pensato che per puri motivi deontologici non avrei mai potuto privarvi dell'archivio autoscompattante di nome **fifa99demo(italian).exe**, che troverete all'interno della cartella \FIFA 99 del vol. 58. Sul titolo sportivo della EA Sports non credo ci sia molto da dire, dato che è la più venduta simulazione sportiva in Italia, per cui installatevelo, giocateci e divertitevi.

infatti nelle facoltà scientifiche: viene spesso usato come programma principale per la stesura di codice, in virtù della compatibilità con C/C++, Visual Basic, Perl, Java e HTML. Questo significa che se aprite dei file scritti con uno qualsiasi dei linguaggi menzionati sopra, oppure volete scriverne uno voi, il programma evidenzierà con dei colori diversi le istruzioni del linguaggio, differenziando in questo modo il codice puro dal testo inserito dall'utente. Questa feature si rivela comodissima per evitare errori di sintassi e di battitura del codice: si può capire di aver scritto correttamente un'istruzione quando essa cambia colore, segno che il programma l'ha interpretata come tale; se invece abbiamo commesso un errore il testo rimarrà nero. In aggiunta a questo il programma offre la possibilità di aggiungere altri cinque linguaggi, definiti dall'utente. Per il resto si tratta di un editor di testi davvero completo.

WindowBlinds 0.40

- Cartella Win95\WindowBlinds 0.40

Non siete forse stanchi del solito desktop? Voglio dire, quelle finestre di Windows 95 sempre uguali, il fondale bianco che non è possibile cambiare, gli stessi bottoni da quattro anni, mai un cambiamento o una nota di colore. Amanti della policromia e desiderosi di novità effervescenti, ecco l'ultima versione del bellissimo applicativo presentato sul CD di un paio di mesi fa (e che aveva problemi di scadenza) che vi farà dimenticare la noia cromatica del sistema operativo di Microsoft. WindowBlinds è un programma che cambia e dà un volto nuovo alle vostre applicazioni con pochi clic del mouse, in maniera indolore e semplicissima: esso infatti modifica integralmente i colori delle finestre del sistema operativo, i bottoni a esse correlati, rendendo tutto particolarmente vivace e colorato. Non solo! È possibile anche intervenire sensibilmente sull'interfaccia del sistema stesso e renderla simile a quella di altre macchine, come l'Amiga e il Mac.

WinRAR 2.50

- Cartella Win95\WinRAR 2.50

E dopo WinZIP, ecco WinRAR, suo degno concorrente nell'affollato mondo delle utility di compressione. Ve lo propongo soprattutto perché WinZIP non gestisce gli archivi in formato .RAR (mentre WinRAR gestisce i file .ZIP), formato che in questi mesi sta conoscendo una seconda giovinezza (era diffuso moltissimo ai tempi del DOS). La creazione di archivi è davvero veloce: aprite la console di WinRAR, e potrete muovervi all'interno del vostro computer come se vi trovaste in una finestra qualsiasi di Windows. Selezionate i file che desiderate inserire in un archivio tramite selezioni effettuate col mouse, con il tasto Shift o Ctrl, dopodiché premete il tasto 'Add', il primo nella barra degli strumenti: si aprirà una finestra contenente il nome dell'archivio (che potete modificare), la scelta del formato (ZIP o RAR), il metodo di compressione, la modalità di aggiornamento (se si tratta di un archivio già esistente potete decidere se aggiornare solo i file nuovi, tutti o altro) e le opzioni di archiviazione.

AudioCD Mp3 Studio

- Cartella Win95\AudioCD Mp3 Studio

AudioCD MP3-Studio è un'utility che permette di realizzare i propri CD musicali. Quello che lo rende veramente peculiare è il modo in cui vengono memorizzati e gestiti i file sonori, tale da tagliare drasticamente lo spazio richiesto da un file .WAV: l'algoritmo di compressione usato, infatti, riduce a un quarto il quantitativo di byte richiesto da una traccia audio, in modo che un normale CD audio da 60 minuti occupi 150 mega invece dei soliti 600. Mica male, eh? E la qualità praticamente non ne risente (il trucchetto è lo stesso adottato dall'mp3, ovvero il taglio delle frequenze non percepibili dall'orecchio umano). Questo significa che potrete mettere su un solo CD musicale l'equivalente di 4 album, senza subire praticamente distorsioni, e con il disco che può essere sempre letto dai normali lettori CD! In aggiunta a questo AudioCD MP3-Studio supporta anche lo standard MP3 (altrimenti non si spiegava il nome dell'utility), permettendo di registrare i vostri file MP3 direttamente come tracce audio sui CD, in modo da poterli

TUNGUSKA

Realizzato dagli sconosciuti Exortus e distribuito nel mondo dalla Project 2 Interactive, Tunguska è un action/adventure nel quale dovrete andare in giro a risolvere enigmi e, allo stesso tempo, a menare le mani, un po' come nel non troppo vecchio Time Commando della Delphine. Questa volta vestirete i panni di Jack Riley, che è stato trasportato non si sa come in un'altra mistica dimensione dove dovrà combattere, come al solito, contro le forze del male, sempre pronte a creare guai e a fare takeover planetari, manco si trattasse di canali IRC. La vostra avventura vi porterà quindi nel castello di Tunguska, nel quale da bravi facinorosi passerete il tempo a tirare schiaffi a chiunque non vi ceda il passo. I tasti da usare sono principalmente le frecce cursore per muoversi e attaccare, la barra spaziatrice per passare dalla stato "normale" a quello da combattimento, nonché CTRL e SHIFT durante le risse. Quando vi capiterà di avvicinarvi a oggetti o locazioni con le quali dovrete interagire, l'interfaccia cambierà radicalmente, quasi diventasse quella che potreste trovare in una qualsiasi avventura grafica. Quello contenuto all'interno della cartella \TUNGUSKA del vol. 58 è allora un gioco senza particolari velleità, ma che comunque val bene un'occhiata: per lanciarlo, cliccate pure sul file **tunguska.exe** o lanciate il tutto dall'interfaccia grafica. In tal caso segnalo però che, quando cliccherete sul relativo bottone, l'applicazione programmata dal sottoscritto verrà automaticamente terminata, per evitare di restare attiva in background e appesantire eccessivamente l'esecuzione del videogioco.

M.I.A.

Missing in Action è un divertente giochino vecchio stampo, che riprende quel filone di arcade a base di elicotteri le cui origini si perdono nei tempi di Silkworm, se non prima. Ovviamente adesso è tutto 3D con tanto di filmati, e le ambientazioni non sono più quelle di un futuro ipertecnologico, ispirandosi anzi alla Guerra del Vietnam, ma resta intatto il gusto tipico di quei videogame dove l'unica cosa che si deve fare è svolazzarsene in giro per lo schermo e sparare a qualsiasi cosa non sia dalla nostra parte. Il dimostrativo contenuto all'interno della cartella \M.I.A. del vol. 59 (nome file: **setup.exe**) vi darà un assaggio di quanto sto dicendo, proiettandovi in una missione dove dovrete dapprima tostare quattro convogli di camion diretti al di fuori della mappa, quindi brasare altrettanti ponti e infine sbizzarrirvi coi nemici rimasti vivi lungo il fiume. Il titolo dei Glass Ghost è caratterizzato dal fatto di avere tre mirini, coi quali potrete inquadrare bersagli di fronte a voi, oppure a destra o a sinistra: l'unica cosa da fare, per attivare il targetting, è passare con una delle crocette sul bersaglio che volete distruggere, quindi scegliere il tasto di sparo relativo. Non dimenticatevi poi che oltre alla mitragliatrice avrete a disposizione anche razzi e missili. Detto questo, buon divertimento!

SAVAGE ARENA

Di questo gioco, sviluppato dalla filiale di Birmingham della Rage Software, era da un po' che se ne sentiva parlare, tant'è che svariati mesi fa ve ne avevo presentato il filmato sotto il nome di Deadball Zone, denominazione rimasta poi solamente per la versione PlayStation, mentre quella PC è diventata appunto Savage Arena. Credo basti una sommaria occhiata al demo che troverete contenuto all'interno della cartella \SAVAGE ARENA del vol. 59 (nome file: **setup.exe**) per rendersi conto che il gioco in questione altro non è che una versione riveduta e corretta del vecchio Speedball per Amiga, arcade tuttora indimenticabile e che, a mio avviso, a distanza di quasi 8 anni resta migliore del suo erede sotto il profilo della giocabilità. Savage Arena è infatti un po' troppo caotico e spesso non si riuscirà a capire bene cosa stia accadendo. Dopo un po' ci si fa l'occhio, ma resta il fatto che impostare un'azione di gioco rimane sempre cosa difficile. A tal proposito, consiglio vivamente di memorizzare subito i tasti per la corsa e quelli per le combinazioni (passaggio-passaggio, passaggio-tiro), nonché di cercare quanto prima di scoprire come usare gadget quali seghe elettriche e piacevolezze simili. Da notare che il gioco funziona solo in versione accelerata, il che significa che per poterlo provare è necessario avere almeno una scheda compatibile con le Direct3D.

ROLLCAGE

Recensito in questo numero dal Duspa, Rollcage è un velocissimo gioco di corse sviluppato dalla ATD e prodotto dalla Psygnosis. Riprendendo la definizione data dal noto "pizzettaro", si potrebbe classificare questo titolo come una specie di Wipeout con le ruote, un arcade cioè incredibilmente veloce dove dovrete guidare macchine potentissime e armate di ogni primizia per tagliare per primi il traguardo, non importa come. Ciò che distingue questo videogame dalla concorrenza non è però né la velocità né la grafica, quanto piuttosto il fatto che i bolidi che guiderete sono capaci di proseguire ininterrotti la loro marcia sia che in assetto normale che ribaltati, vista la dimensione delle ruote e la perfetta simmetria del telaio. L'idea sulla carta è buona, ma alla fine il risultato è alle volte frustrante, dato che ci si ribalta spesso e poi capire da che parte andare non è facile, pur usando l'apposito tasto per "raddrizzare" la direzione di marcia. Comunque sia chissà che voi non riusciate là dove noi abbiamo fallito, per cui eccovi il dimostrativo contenuto all'interno della cartella \ROLLCAGE del vol. 59 (comando: **setup.exe**): i requisiti di sistema indicano in un Pentium 166 con 16MB di RAM il computer minimo su cui far girare il gioco, fermo restando che è veramente consigliato possedere anche una bella scheda accelerata compatibile con le Glide o le Direct3D. Segnalo poi che, paradossalmente, sul mio PC il demo s'è dimostrato più scattoso che non la versione finale del gioco.

ascoltare sui normali lettori CD. Tutto quello che vi serve è un PC con almeno 32 mega di RAM, un Windows qualsiasi installato (95, 98 o NT), un lettore CD e un masterizzatore. C'è anche una piccola sorpresina: Rolf Hilchner della PTS Software ha pensato di fare cosa gradita ai lettori di TGM regalandoci un codice per registrare la versione dimostrativa di questo programma! Il codice è il seguente: CSN01A-999999-0309
Mi raccomando, scrivetegli per ringraziarlo!

C6

- Cartella Win95\C6

Dopo lo strepitoso successo di ICQ, anche l'Italia dice la sua nei programmi di "Instant Messaging" (messaggistica istantanea) con C6 di TIN. Il programma fa parte del progetto di Atlantide (un sito affiliato a Tin) dedicato alle comunità virtuali della Rete, cui rimando (http://atlantide.tin.it) se desiderate saperne di più. Analogamente al programma della Mirabilis, con C6 potrete sapere in ogni momento chi tra colleghi, amici, e parenti è collegato alla Rete (a patto che sia utente di C6): con queste persone potrete scambiarvi messaggi, chattare e giocare, usando le funzioni messe a disposizione dal programma. Durante l'installazione dovrete solo scegliere la directory in cui volete installarlo, dopodiché verrà messo un link in Esecuzione Automatica in modo che il programma parta quando accendete il PC. Al che basterà che vi colleghiate che vi registriate.

Check Mail 32

- Cartella Win95\Check Mail 32

I lettori che, come il sottoscritto, hanno a disposizione più di una casella di posta elettronica troveranno estremamente utile questo programma, la cui funzione è quella di verificare se ci sono messaggi all'interno delle svariate caselle di posta, scaricare e rendere visibili le intestazioni dei messaggi (che contengono la dimensione, il mittente, la data e il subject), ed eventualmente lanciare il vostro programma di posta elettronica preferito (ne potete associare uno diverso per ogni casella). La caratteristica peculiare di questo software è quella di controllare anche Hotmail, Yahoo e Usa.net senza aver avviato il browser.

FileBack PC 3.1

- Cartella Win95\FileBack PC 3.1

Avete mai perso dei file semplicemente perché non avevate fatto delle copie di salvataggio? Avete ricevuto messaggi di errore da file di configurazione danneggiati? Avreste voluto qualche volta possedere una versione precedente di un file? Avreste mai voluto che una stessa directory fosse replicata esattamente su due computer differenti o su due unità diverse del vostro PC? Se avete risposto sì ad almeno una domanda, allora prendetevi la briga di installare FileBack PC e darci un'occhiata. Questa utility fornisce un semplice e veloce modo per creare copie di qualsiasi file abbiate sull'hard disk o disco di rete. Questi file possono poi essere recuperati con la stessa semplicità in pochi passi. Tra le feature del programma citerei giusto la possibilità di poter fare il backup di 99 versioni diverse di file importanti, un wizard di recupero del backup, e un backup automatico dei file quando questi vengono modificati (e solo loro).

Font Creator Program

- Cartella Win95\Font Creator Program

Ed eccoci a un programma veramente divertente, di quelli che faranno impazzire gli smanettoni DOC! Font Creator Program permette infatti di creare, modificare e installare i propri font all'interno di Windows 9x tramite un editor decisamente professionale e intuitivo. Avvertenze prima dell'uso: quando andate a modificare i vostri font ricordatevi sempre di fare delle copie (o lavorate direttamente con esse), in modo da poterle recuperare facilmente: questo programma infatti non usa tutte le caratteristiche che si possono trovare in un set di caratteri, il che vuol dire che probabilmente il font modificato non verrà visualizzato benissimo sul monitor mentre non dovrebbero esserci problemi in fase di stampa. Inoltre, quando installate un font, il registro di

WARZONE 2100

Di questo strategico, contenuto all'interno della cartella \WARZONE 2100 nella forma di un archivio autoscompattante di nome **multiwarzone2100.exe**, vi ho presentato un demo giocabile la scorsa estate: il gioco dei Pumpkin Studios sembrava ormai imminente e mi era sembrato giusto proporvene un assaggio. Le cose sono invece andate come potete facilmente immaginare, visto che il secondo dimostrativo lo trovate appunto nel vol. 59, che è quello di marzo. Questo tempo non è però passato invano, dato che se vi ricordate la lentezza congenita della versione precedente, potrete apprezzare senz'altro questa nuova edizione, che tra l'altro funziona anche via software e non esclusivamente via hardware. L'ambientazione, come si desume dal titolo, è quella post-nucleare della Terra del 21esimo secolo e voi sarete il comandante di un esercito il cui compito è quello di espandersi e conquistare nuovi territori e nuove risorse. Molto interessante, rispetto agli altri titoli concorrenti, è la fase di ricerca, grazie alla quale potrete sviluppare nuove tecnologie e creare nuove unità e strutture. Man mano infatti che scoprirete resti della tecnologia precedente l'olocausto nucleare o che lavorerete su quella che state sviluppando per conto vostro, potrete accedere a una schermata in cui sarà possibile assemblare nuovi veicoli a seconda delle varie parti superiori, centrali e inferiori che avrete a disposizione: le press-release accennano a migliaia di combinazioni possibili, il che significa un videogame incredibilmente più vario rispetto a quelli che abbiamo visto finora. Lo spazio a mia disposizione non mi permette d'indugiare oltre, per cui il consiglio che posso darvi è quello di seguire attentamente il tutorial (in inglese) e di dare un'occhiata alle numerose opzioni che contraddistinguono Warzone 2100.

ROLLERCOASTER TYCOON

Sviluppato dalla sconosciuta Chris Sawyer Software Development e prodotto dalla Hasbro Interactive (ex Microprose), Rollercoaster Tycoon è un gioco che si infila dritto nel genere creato da Theme Park dei Bullfrog, quello cioè dei manageriali in cui dovrete creare e far funzionare dei parchi dei divertimenti. Come si può facilmente intuire dal nome, in questo gioco però l'attenzione è posta maggiormente sulle montagne russe: investite i giusti in soldi in Ricerca e Sviluppo e potrete passare dal classico rollercoaster in legno al tecnologico 'Steel Corkscrew' o addirittura al terrorizzante 'Reverse Freefall', per un totale di 50 possibili ottovolanti.
Il manageriale della Hasbro non richiederà però che voi vi concentriate solamente su questa forma di intrattenimento, ma vi metterà alla prova nell'ideazione e nella manutenzione di tutto ciò che sta attorno a una montagna russa. Alle famiglie o a coloro che non amano particolarmente il brivido delle picchiate nel vuoto, sarà meglio che offriate una ferrovia in miniatura, labirinti e barche da noleggiare, con cui prendersi un po' di sole nel laghetto artificiale. Dovrete costruire botteghini dove comprare da bere e da mangiare, assumere pagliacci e giocolieri per i bambini e creare anche un luna park che sia funzionale e bello al tempo stesso: capirete anche voi che non ha senso spendere soldi per realizzare gli ottovolanti più belli del mondo se poi nessuno vuole venire da voi perché le strade sono scomode o il paesaggio è deprimente. Insomma, come capite anche voi, giocare a Rollercoaster Tycoon può essere bello ma non certo facile, per cui lanciate il comando **setup.exe** presente all'interno della cartella \RCTYCOON e occhio a fare le cose per bene. I requisiti minimi di sistema ammontano a un Pentium 133 con 16 MB di RAM.

LANDER

Contenuto all'interno della directory \LANDER del vol. 58, Lander è un interessantissimo gioco della Psygnosis del quale il mese scorso dovreste aver letto la preview a cura del Tateo. In esso dovrete pilotare una piccola astronave dotata di un sistema di propulsione molto particolare, che almeno all'inizio non si rivela immediato da padroneggiare. Così come in Virus 2000, presentatovi a suo tempo su questi stessi solchi argentei, dovrete infatti vedervela con un velivolo (il Lander, appunto) che il propulsore ce l'ha sotto e non dietro, col risultato che dovrete dare continui colpetti col gas per evitare di schiantarvi al suolo. Nonostante questo, però, dovrete anche prestare particolare attenzione all'assetto del vostro mezzo, onde non incappare in pericolosissime imbarcate che finiranno inevitabilmente col ricordarvi quanto sia duro il terreno. Una volta eseguito il comando **setup.exe**, installato e quindi lanciato il demo, vi troverete di fronte a una schermata delle opzioni che vi chiederà se partire col gioco o se vedere il rolling demo: vi consiglio questa seconda opzione, di modo da avere un'idea di come pilotare l'astronave e di dove andare. Fatto questo, eccovi pronti a giocare. La missione che potrete provare vi vedrà impegnati a recuperare tre container rossi, sparsi per l'area di gioco, ognuno di essi riportante il logo 'MCGA': il vostro compito non sarà altro che quello di recuperarli e riportarli all'astronave madre con la quale siete arrivati sul pianeta. State all'occhio alle torrette che vorranno distruggervi e ai vari bonus che potrete raccogliere col raggio trattore. E ora, eccovi una serie di tasti che vi torneranno utilissimi:

Mouse	- Controlla l'inclinazione del Lander
Bottone Sinistro Mouse	- Gas
C	- Ruota a sinistra il Lander
V	- Ruota a destra il Lander
X	- Spara arma primaria
Spazio	- Attiva il raggio trattore per raccogliere oggetti o per il rifornimento Lasciare il tasto una volta compiuta l'operazione
A	- Sposta la telecamera in alto, per guardare sotto al Lander in fase d'atterraggio Premere due volte per un'angolatura particolarmente accentuata
Z	- Sposta la telecamera in basso, per guardare sotto al Lander in fase di decollo Premere due volte per un'angolatura particolarmente accentuata
W	- Raddrizza il Lander quando se ne perde il controllo
N	- Seleziona i waypoint

Bene, con questo è tutto: i requisiti minimi di sistema ammontano approssimativamente a un P200 con 32 MB di RAM e scheda grafica accelerata che supporti effetti quali fogging e alpha blending (es.: 3Dfx, NVidia Riva 128 ecc.).

Windows viene modificato in modo da sovrascrivere l'originale set di caratteri, a meno di rinominarlo, quindi prestate attenzione a quello che fate.
Le modalità di editing sono due: Contour Mode (in questa modalità potete modificare le dimensioni e l'orientamento dell'area visibile del carattere cliccando una volta sulla lettera e spostando i quadratini neri che ne definiscono il contorno) e Point Mode (la modalità che vi consente di modificare ogni singolo pixel del carattere)

mIRC 5.5

• Cartella \Win95\mIRC 5.5

Programma sempre apprezzato da voi lettori e giunto ormai alla nuova e ultima release, la 5.5. mIRC fornisce un'interfaccia user-friendly per la frequentazione di IRC, la Internet Relay Chat. IRC è un luogo di incontro virtuale dove chiunque da ogni parte del mondo si trova per parlare del più e del meno. Per irc-are tutto quello che dovete fare è connettervi a un server, unirvi a uno dei canali che quel server mette a disposizione e chattare! Niente di più facile, direi. Installate il tutto, dopodiché lanciate il programma. A questo punto avrete di fronte i ringraziamenti dell'autore, e un mIRC setup da riempire con il vostro nome, cognome, indirizzo di posta elettronica e alias: quest'ultimo è il nickname con il quale verrete visti dagli altri utenti.

Norton Antivirus 5.0

• Cartella Win95\Norton Antivirus 5.0

Oltre all'AVP che trovate sul primo CD, abbiamo anche questo assai famoso e (da molti lettori) desiderato antivirus, la nuova versione del signor Norton, con tanto di aggiornamento al 21 gennaio 1999. L'applicazione presenta sei bottoni richiamabili anche dal menu 'Tools', ovvero: le opzioni del programma, la lista dei virus, lo scheduler (per pianificare quando lanciare le scansioni), il log (ovverosia il diario delle operazioni svolte dal NAV 5), la quarantena per i file sospetti e il LiveUpdate, la feature Symantec per mantenere aggiornato il programma con i nuovi virus scoperti (solo nel caso abbiate una connessione a Internet). Per ulteriori informazioni circa tutte le potenzialità di questo prodotto, come al solito consiglio di leggere a mondo le istruzioni cui potrete accedere dall'interfaccia o che altrimenti troverete all'interno del file win95.rft nella cartella \SERVICE\TESTI.

PaneKiller 1.31

• Cartella Win95\PaneKiller 1.31

PaneKiller è una simpatica e utile applicazione che permette di accedere rapidamente a tutti i documenti e tutte le informazioni memorizzate nel vostro hard disk senza dover navigare tra mille cartelle. Il programma si presenta in maniera simile alla consueta e familiare barra del Menu Avvio (volendo può anche rimpiazzarlo), ma offre naturalmente molte feature in più. Quando lo installate vi verrà chiesto se sostituire il Menu Avvio con PaneKiller, oppure di usarlo come applicativo a se stante: io vi consiglio quest'ultima opzione, dato che potete comunque sostituire la barra di Windows con PK in un secondo momento.

WinRescue 98

• Cartella Win95\WinRescue98

Mese decisamente orientato alla sicurezza, amici: dopo FileBack PC, un utile e comodo programma di backup dei vostri file più importanti, è giunto il momento di pensare alla salvaguardia del vostro sistema operativo: WinRescue 9x mette al sicuro i vostri file di sistema e li tesaurizza, pronti per essere utilizzati (speriamo mai) non appena si verifichi un problema tale da non garantire più il funzionamento del PC. Abbiamo accluso due versioni del programma, una per Windows95 e l'altra per Windows 98: i due programmi sono praticamente identici, ma il loro funzionamento no: ecco il perché delle due versioni.
Avvertenza: il programma viene fornito "così com'è". Il sottoscritto, The Games Machine e gli autori del programma non sono da ritenere in alcun modo responsabili di eventuali malfunzionamenti del vostro computer, per nessun motivo. A causa della grande varietà di prodotti hardware e software che compongono i PC, non può essere offerta alcuna garanzia di funzionamento del programma.

Consulta il nostro sito
e troverai il catalogo completo!

prenota subito
i titoli in uscita!

CONSEGNE IMMEDIATE IN TUTTA ITALIA !

MEDIALINE

vendita per corrispondenza

Tel. (06) 61521951
Fax (06) 61529063
http://www.medialine.it
e-mail:service@medialine.it

Pc-Cd Rom

Tutti i prezzi sono IVA inclusa!

Abe's Exoddus Oddworld 2 (ita)	£. 79.900	F-16 Multirole Fighter	£. 79.900	Sierra Pro Pilot (ita)	£. 89.000
Alpha Centauri Sid Meyer's	£. 99.000	Falcon 4.0	£. 89.000	SimCity 3000	£.109.000
Baldur's gate (ita)	£. 79.900	Fallout 2 (ita)	£. 79.900	Starcraft (ita)	£. 84.900
Biofreaks	£. 79.900	Fifa 99 (ita)	£. 89.900	Star Trek. Klingon Honor Guard (ita)	£. 89.000
Blood 2	£. 79.900	Final Fantasy VII (man.ita)	£. 89.000	Star Wars: Rogue Squadron	£. 99.900
Caesar III (ita)	£. 89.000	Gangster (ita)	£. 89.900	Test Drive 5 (ita)	£. 89.900
Carmageddon II (ita)	£. 89.000	Heart of Darkness (ita)	£. 69.000	The Need for Speed III (ita)	£. 89.000
Colin Mc Rae Rally (ita)	£. 79.900	Myth 2: soulbrighter	£. 79.900	Tomb Raider III (ita)	£. 89.900
Creatures 2 (ita)	£. 99.900	Mortal Kombat 4 (ita)	£. 78.000	Turok 2 (ita)	£. 79.900
European Air War	£. 79.900	NHL 99	£. 89.000	Unreal (man.ita)	£. 79.900
Extreme G2	£. 69.900	Rail Road Tycoon 2 (ita)	£. 89.900	War of the World (ita)	£. 79.900
				World League Soccer 99 (ita)	£. 89.000
				X-Files (ita)	£. 99.900

CONDIZIONI ESCLUSIVE !

VENDITA AI MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI-TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI-VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

SCONTO DEL 10% sulle prenotazioni dei titoli in prossima uscita :

Baldur's Gate:Tale of the Sword	£. 35	KingPin	£. 99
Braveheart	£. 99	Knockout kings 99	£. 99
Championship Manager 3 (ita)	£. 99	Lands of Lore III	£.109
Civilization: Call to Power	£.109	Messiah	£. 99
C&C: Tiberian Sun	£. 99	Mortal Kombat Mythologies	£. 99
Descent 3	£. 99	Rayman 2	£. 99
Drakan To Die For (ita)	£. 89	Star Trek Birth Federation	£.104
Duke Nukem Forever	£. 99	Toca 2 (man.ita)	£. 94
Earthwork Jim 3d	£. 89	T. Annihilation : Kingdoms	£. 84
EverQuest	£. 99	Turok 2	£. 80
Heroes of Might and Magic III	£. 99	UnReal Level Pack	£. 44
Indiana Jones (ita)	£. 99	Worms Armageddon	£. 84
Interstate 82	£. 99	X-Wing Alliance	£. 99

(I prezzi si intendono in migliaia di lire)

offerta del mese:

HALF LIFE

FIFA 99

+ un titolo tra questi:

FILOSOFIA DEI SOGNI	MICHELANGELO
IL GIRO D'ITALIA	BOTTICELLI
MAX E IL FANTASMA	LEONARDO
MAX E LA FORMULA SEGRETA	I MEDICI
TILLO A SCUOLA	VIAGGIO IN EGITTO
ALONE IN THE DARK II	VIAGGIO IN ITALIA
THE ACTION GAMES	VIAGGIO IN FRANCIA
VIRTUAL STRIP POKER	

£. 89.900 £. 89.900

a sole £. 49.900

Abe Oddysee	Little Big Adventure 2	Shadow of the Empire
AH 64 Longbow	MDK	Sid Mayer Gettisburg
Carmageddon	Myth The Fallen Lords	Syndacate Wars
Civilization 2	Nhl 98	Test Drive 4
Dragon Lore 2	Outlaws	The Dig Italiano
F22 Lighting 2	ProPinball TimeShock	Them Hospital
Flying Corps Gold	Rebel Assoult 2	Total Annihilation
Grand Prix 2	Sam&Max	Wing Commander Prophecy
Hexen	Scudetto 97/98	xWingVsTie Fighter
Last Express	Sensible Soccer 97	Z E Z Expansion (2cd)

SCONTO 15% acquistando 2 tra questi titoli

SCONTO 20 % acquistando almeno 3 tra questi titoli

OFFERTISSIME!

BALDUR'S GATE + MIGHT & MAGIC VI (ita) → £.124.900
QUAKE 2 + QUAKE 2 Extremities → £.119.900

NEWS

PSYGNOSIS, CAMBIANO LE COSE

La Sony Computer Entertainment, proprietaria della Psygnosis, ha annunciato di voler riorganizzare la software house inglese da capo a piedi. Gli ultimi mesi sono stati poco brillanti per la compagnia di Liverpool, tanto che i dipendenti sono stati ridotti di quasi la metà; Chris Deering, presidente di SCE, spiega così la situazione: "Psygnosis è stata per noi un pilastro, grazie alla creazione di titoli fondamentali come Wipeout, Formula One e Destruction Derby: la storia ci insegna che i titoli Psygnosis sono stati quelli di maggiore successo su PlayStation. Sono sicuro che la riorganizzazione in corso si avvantaggerà dei passati successi, rilanciando il marchio e rappresentando ancora un ruolo da protagonista nel settore dei videogiochi". Tra i titoli in fase di sviluppo, la Psygnosis conta di giocare molte delle sue carte sul terzo capitolo della serie WipeOut.

SONY NON GRADISCE L'EMULATORE

Ricorderete che, ormai tre mesi fa, la Connectix aveva rilasciato la Virtual Game Station, il primo emulatore commerciale di PlayStation, senza naturalmente interpellare la Sony. La compagnia Giapponese non ha gradito l'idea, e ha portato in tribunale la Connectix in merito a presunte infrazioni sulla proprietà intellettuale; una corte americana ha respinto l'addebito, consentendo quindi la commercializzazione del prodotto. Sony ha dunque perso il primo round, anche se la battaglia potrebbe essere ancora ben lungi dal termine; ad esempio, la compagnia potrebbe intentare causa per motivi diversi dalla proprietà intellettuale, mettendo di mezzo questioni di immagine del prodotto (essendo l'emulatore imperfetto, la sua esistenza lede all'immagine della console), o di codice proprietario. Una simile guerra legale potrebbe anche avvenire, secondo diverse modalità, tra la Nintendo e due programmatori ignoti, che hanno rilasciato su Internet un emulatore funzionante di Nintendo64 (vedi rubrica Replay). La casa di Mario ha infatti dichiaratao che intende fare di tutto per proteggere i propri diritti.

PSX 2, FINALMENTE?

Anche se la PlayStation 2 non c'entra nulla con i PC, sono sicuro che saranno in parecchi, tra i nostri lettori, ad avere a casa anche la scatolina grigia della Sony, e quindi queste succose anticipazioni sulla sua progenie risulteranno gradite. La Sony sembra aver definitivamente gettato la maschera, e arrivano a valanga le conferme sul fatto che la nuova PSX uscirà l'anno prossimo. La specifica riguardante l'output poligonale è semplicemente impressionante: 55 milioni di poligoni al secondo (una Voodoo2 ne tira fuori meno di 4); la CPU sarà un 128-bit di produzione Toshiba, e sarà integrata un'unità di decodifica MPEG-2. L'unità centrale avrà una frequenza di ben 250MHz, e sarà coadiuvata da due unità di floating-point vettoriale (un'architettura paragonabile a quella del Pentium II). Un prototipo della nuova macchina è stato mostrato ai primi sviluppatori il 2 marzo, e i kit di sviluppo cominceranno ad arrivare nella seconda metà dell'anno. Non è ancora certa la data precisa di uscita, ma sembra probabile il Natale del 2000; in questo modo, Sony garantirebbe alla PSX attuale altri due anni di vita, lascerebbe tecnologicamente ben indietro il DreamCast, e non scontenterebbe gli utenti attuali (oltre 40 milioni) con una release troppo anticipata. Nessuna notizia, infine, sull'eventuale compatibilità verso il basso della nuova console, che comunque sembra improbabile in virtù dell'architettura molto diversa. Io la butto lì: e inserire nelle ROM di sistema un emulatore della vecchia PlayStation? Visto che ce la fa un normale Pentium, per un simile mostro dovrebbe essere un gioco da ragazzi... Sony, pensaci.

CAUSA SHOCK PER LA GTI

Un milione e settecentocinquatamila dollari: è la cifra per la quale la Fenris Wolf, uno sviluppatore di videogiochi, ha fatto causa al suo distributore, la GT Interactive. La disputa riguarda il terzo capitolo della serie Rebel Moon, dal titolo Rebel Moon Revolution, che avrebbe dovuto uscire proprio per la GT; la FW avrebbe inviato alla compagnia inglese otto master tutti approvati, mentre il non sarebbe stato respinto e con esso l'intero gioco. La comunicazione sarebbe peraltro avvenuta in forma strettamente verbale. La FW ha quindi richieste conferma scritta e spiegazioni sull'accaduto, ma non ricevendo risposta ha mosso causa; la GT ha riposto che è la stessa FW ad avere rotto il contratto fornendo un prodotto ben al di sotto delle aspettative.

CRONACHE DI BRITANNIA (Diario di Ultima Online, capitolo XII)

Le Cronache di Britannia compiono un anno di vita e, lasciatemelo dire, l'evento è degno di nota. UO è il primo gioco in tutta la storia videoludica ad avere più audience ora, a 20 mesi di distanza dall'uscita, che quando fu lanciato nell'estate del '97. E la perla nera della Origin non ha ancora toccato il suo massimo fulgore: lo vedo dal numero crescente di mail che ci giungono riguardo alle Cronache su CD e, soprattutto, dagli articoli che fioriscono qua e là, sia sulle riviste concorrenti che sulle altre dedicate ai PC. Quando si parla di giochi on-line, il box dedicato a UO è immancabile. E mentre noi trattiamo il titolo da ormai un anno (ancor prima, se pensate alla recensione e alle preview), gli altri lo scoprono adesso, rendendolo 'nuovo' una seconda volta. Ma noi e voi, nel frattempo, abbiamo già fatto un passo avanti, concretizzando sul disco argenteo il mondo virtuale di Britannia.

A proposito di disco argenteo: come al solito, localizzate la cartella \CRONACHE DI BRITANNIA e lanciate il file Cronache n.3.htm. Ricordatevi di settare la risoluzione a 800x600 e di installare i font Celticmd, Black Chancery e Canuth, o vedrete i testi con il piattissimo Times New Roman.

Il panorama delle gilde ospita alcune new entry. Prima di tutto nasce, o meglio rinasce, l'Italian Impact Division. Si tratta degli ex-Guardiani della Sacra Ankh, una delle gilde storiche scioltasi qualche mese fa e ora rimessa in piedi dalla buona volontà di Pato, Sir Justy e pochi altri. Il server è Chesapeake, il sito è members.exploit.it/patrizio_dm: se vi solletica l'idea di rifondare uno dei gruppi italiani più gloriosi, eccovi l'occasione.

Gli Arcane Traders (Drachenfels) mi hanno colpito per la loro originalità: si tratta di una gilda di mercanti, con sedi a Yew, Magincia e Skara Brae, e la lotta non è tra le loro occupazioni principali, a parte qualche giretto a Hytloth. S'interessano alle compravendite e sanno produrre tutta la gamma di oggettistica di UO. Non mi hanno indicato il sito, ma per rintracciarli vi basterà leggere la pagina "Altre gilde" (le gilde minori) delle Cronache su CD.

Gli ex-Templari di Taos stanno dando vita a più di una gilda. Di quella di Tronky abbiamo già parlato, ora segnaliamo Actarus IV e Ash, che su Drachenfels hanno creato i Descendants of Taos. A quanto ne sappiamo, i rapporti con gli ex-compagni sono buoni. L'indirizzo WEB è www.DoT.freeweb.org.

Se giocate su Lake Superior, sappiate che anche qui c'è una gilda italiana: i Knights of the Round, capitanati da Robin e reperibili all'indirizzo computer.digiland.it/2130. Oltre ai suggerimenti e al supporto ai newbie, Robin mette a disposizione degli iscritti anche un'apposita palestra.

Passando agli eventi degni di nota, vi invito a visitare Mith, la città creata dai City of Mith (non per niente hanno tutti 99 in Originality...) su Napa, con l'aiuto dei famosi Saggi. Pensate un po', la notte del 14/2 hanno organizzato anche un party di San Valentino! Tra frizzi, lazzi e bagordi, mi dicono che la star della festa fosse una certa Laura, impegnata in una sensualissima danza del ventre sui tavoli della taverna... Ora chiudete le mascelle, smettete di sporcare la rivista con la bava e andate a vedere il sito www.mith.com.

Il mese si chiude con la notizia di una guerra tra i Warmages of Justice e i COS: non è ancora scoppiata, ma forse lo sarà quando leggerete queste righe. Le due gilde hanno entrambe la base a Skara Brae, e quindi litigano di continuo. Qualcuno si è persino sostituito a un membro dei WMJ, uccidendo un COS e aggravando la tensione... Poco dopo i COS hanno reagito mettendo una taglia sulla testa di Stefano, il GM dei Warmages. Se lo volete aiutare (oppure al contrario, se volete farvi un po' di soldi) mettetevi in caccia.

Le immagini riportano il solito Jordan intento a far strage di umanoidi, Macchia Nera in gita premio a Papua (una città di T2A tutta su palafitte!), e il matrimonio tra Mystero e Miste, con i Warmages a fare da ufficianti.

Ametraal di Trinsic
(aka Alessandro La Spada)

IL RITORNO DELLA VIRGIN

La situazione è piuttosto caotica, in quel della Virgin Interactive: Viacom ha chiuso i battenti e Virgin pareva essere destinata a sparire. Ma tant'è, con un colpo inaspettato la casa inglese sembra essere ritornata in gran forma, e dopo aver stretto accordi commerciali con la Bethesda per Magic & Mayhem e F16 Aggressor (un simulatore di volo con trama "estesa" alla Strike Commander), ora ci fa sapere di aver scritturato anche la Computer Artworks (famosa per il suo Organic Art, pubblicato nel 1996), che si occuperà di sviluppare Evolva, un gioco di strategia e azione in tempo reale, rigorosamente in 3D, previsto per la fine di quest'anno. Che dire del titolo in questione? Nulla, dato che il riserbo della casa distributrice e degli stessi sviluppatori, in merito alla storia e al gameplay, è assoluto: dall'unica foto che abbiamo a disposizione parrebbe essere ambientato in un mondo piuttosto onirico e affollato di mostri curiosi (non che il protagonista sembri molto a posto). Ogni altra considerazione si baserebbe sulla pura fantasia (del quale il sottoscritto non è privo) e si rivelerebbe priva di fondamento, onde per cui mi asterrò volentieri da voli pindarici su altre presunte caratteristiche del gioco. Quello che invece mi premeva segnalare in questo breve articoletto, era la rinascita di una casa che, negli anni, aveva messo da parte un tale potenziale umano, tecnologico e di marketing che sarebbe stato un peccato lasciare a se stesso. Attendiamo tutti fiduciosi che la Virgin ritorni ai fasti di un paio d'anni fa.

Screamer Claudio

DUE ADD-ON PER FLIGHT SIMULATOR 98

Il più diffuso simulatore di volo di tutti i tempi si arricchisce di due add-on davvero niente male. Entrambi sono sviluppati nientemeno che dalla Take 2 Interactive, una software house che non ha di certo bisogno di presentazione. Il primo pacchetto, intitolato "Mayday! Mayday!", contiene una collezione di avventure di elevata qualità, durante le quali il giocatore si vedrà impegnato con il salvataggio di uomini in mare, atterraggi di fortuna e tutta una serie di eventi che rendono Flight simulator 98 così vario e imprevedibile. Da notare l'estrema accuratezza nei particolari: sono previste comunicazioni non solo con la torre ma anche con gli altri aerei. Particolarmente utile il manuale di istruzioni, che contiene non solo tutte le piantine degli scenari bensì anche dettagliate annotazioni che possono aiutare nel corso delle missioni.
Il secondo prodotto si intitola "Scenery Pack Flight Simulator – Great Britain part 3 for Windows 95" ed è dedicato agli amanti della Gran Bretagna, per la precisione dell'area sudoccidentale. Non ci sono mai stato ma immagino che di paesaggi spettacolari ve ne siano molti, paesaggi sopra i quali potrete volare con gli aerei che vi vengono messi a disposizione dall'onnipotente Flight Simulator. Rispetto al pacchetto precedente mi è parso che questo add-on sia maggiormente rivolto a coloro che gradiscono volare in tutta tranquillità, senza essere assillati da problemi quali la mancanza di carburante e via di questo passo. Considerando la notevole qualità della grafica del simulatore, diciamo che si tratta indubbiamente di esperienze appassionanti, ma non lamentatevi se non dovete lanciare qualche AIM-9 per abbattere un nemico!

Il Barone

SCANNER ECONOMICI DA HEWLETT PACKARD

Il mondo degli scanner è in subbuglio, dopo l'annuncio di due nuovi modelli da parte di Hewlett Packard. Il primo modello, l'HP ScanJet 3200C, è venduto a un prezzo inferiore a 200.000 lire. ed è indicato agli utenti che si accontentano di una qualità dell'immagine più che buona, per arricchire i loro documenti e le loro e-mail con foto di vario genere. Il software in dotazione è piuttosto ricco in rapporto al prezzo, visto che comprende un OCR (programma di riconoscimento dei caratteri) e Adobe PhotoDeluxe per l'editing delle immagini.
Il secondo modello, l'HP ScanJet 4200C, è il primo modello di qualità a supportare lo standard USB (se non sapete cosa sia, chiedete a Mastro Gaburri; in breve, si tratta di una delle evoluzioni più significative mai apparse nel mondo dei PC, che consente di eliminare in un solo colpo porte parallele, seriali, joystick, tastiera, monitor e altro ancora). Il prezzo è di sole 399.000 lire, la qualità dell'immagine è eccellente (ovviamente non aspettatevi standard professionali), mentre il software si occupa di rendere assolutamente trasparenti operazioni come l'invio via e-mail di foto e testi, effettuare copie dei documenti e via di questo passo. Un prodotto particolarmente grintoso in virtù del prezzo e delle qualità delle scansioni. Provare per credere.

BOSS

COMUNICAZIONI FUTURE

Le novità nel campo delle telecomunicazioni si susseguono a ritmo serrato, in queste ultime settimane, e sembra che qualcosa cominci a muoversi anche dalle nostre parti: qualcuno di voi ricorderà sicuramente la voce di corridoio che scrissi qualche mese fa, in cui parlavo di connessione a Internet tramite i comuni fili della luce, progetto sviluppato dalla Northern Inc., un'azienda di telecomunicazioni canadese. Ebbene, come avrete sicuramente letto sui giornali del mese scorso, la AEM (Azienda Elettrica Municipale di Milano) ha iniziato a testare questo sistema anche nel capoluogo lombardo, e le prime notizie sembrano incoraggianti. Riusciremo a svincolarci una volta per tutte dal giogo del doppino telefonico? Il progetto è ancora allo studio, la fattibilità e l'implementazione su larga scala sono ancora lontani a venire, ma il passo compiuto è senza dubbio assai significativo, e per questo meritevole di segnalazione. Tenetevi sintonizzati e sapremo aggiornarvi nei mesi a venire.
L'altra faccenduola di cui voglio parlarvi riguarda ancora la connessione a Internet, e si basa su un nuovo protocollo di rete che da pochi mesi è disponibile negli Stati Uniti, e che solo fra qualche tempo potremo sperare di annoverare tra le offerte dei provider nostrani: si tratta dell'ADSL, acronimo di Asymmetric Digital Subscriber Line. Si tratta di una modalità di trasmissione dati totalmente digitale (senza necessità di conversione da segnale digitale ad analogico e viceversa) studiata specificamente per la madre di tutte le reti, a costo relativamente basso e dai risultati sorprendenti. Le specifiche teoriche sono impressionanti: si può scaricare a 8 MB al secondo e uploadare a 800Kb (ecco spiegato il significato dell'asimmetria), anche se in realtà le velocità medie offerte dai provider americani si assestano sui 380Kb per il download e i 128 per l'upload (valori che in ogni caso sono di due ordini di grandezza superiori a quelli dei modem tradizionali); comunque la vediate, si tratta di cifre che si avvicinano a quelle di una linea T1, relegando la "moderna" ISDN a ruolo di fanalino di coda di questa corsa alla velocità di connessione. Tutto quello di cui avrete bisogno è una scheda di rete Ethernet, un modem ADSL, un nuovo spinotto che sostituisca quello attualmente saldato sul vostro doppino, e nient'altro: non dovrete cablare nulla. Il cavo telefonico rimane lo stesso e non sarà necessario neppure installare una seconda linea telefonica per le telefonate convenzionali, dato che la comunicazione via voce e il trasferimento digitale dei dati possono convivere senza perdita di qualità da entrambe le due parti. Mica male, eh? I ping di Quake II sono fenomenali, si aggirano sui 20-30 millisecondi contro i 200-300 che di solito offrono i modem a 56K (sempre a patto di avere un server nelle vicinanze...). Non siate tristi: il futuro è roseo!

Claudio

IL 3DNOW RACCOGLIE CONSENSI

Sembra che la AMD abbia finalmente ottenuto i risultati sperati sin dal lancio delle estensioni 3Dnow!, inclusi nelle CPU K6, e in grado di spingere le potenzialità del computer ai livelli di prestazioni delle schede grafiche accelerate. Ecco una lista dei titoli che faranno uso di queste estensioni, suddivise secondo le software house che hanno già annunciato la loro adesione.
Gremlin: Wild Metal Country, SoulBringer: Hogs of War, Rally Champions, and Blade. Actua Soccer 3.
Rage: Midnight GT, Expendable, Hostile Waters.
Accolade: Slave Zero, Redline.
Digital Anvil: Conquest: Frontier Wars, Loose Cannon e Starlancer.
GT Interactive: Duke Nukem Forever, Unreal Level Editor, Trans-Am Racing, Aeon Flux, e Star Trek: Deep Space 9.
Eidos: Tomb Raider III, Thief, Daikatana, Braveheart, Anachronox, Legacy of Kain: Soul Reaver, Deus Ex, Cutthroats, Urban Chaos, Abomination.
Interplay: Messiah, Giants: Citizen Kabuto, Descent: Freespace 2, Interplay Sport's Baseball 2000, Descent3.

MICROSOFT PUNTA ANCORA SUL FUTURSHOW

L'edizione 2999 del FuturShow si avvicina (9-12 aprile a Bologna), e Microsoft stavolta offrirà ai visitatori un viaggio interattivo nel futuro, alla scoperta delle soluzioni più all'avanguardia destinate a rivoluzionare il mercato dell'informatica. Tutto avverrà nella chiave di Windows CE, a partire da Auto PC, l'innovativo computer per auto, progettato per divenire un sistema informativo e di intrattenimento per le persone in movimento, che include diverse funzioni come il controllo vocale per radio e lettori Cd-Rom e strumenti di navigazione satellitare. Saranno disponibili inoltre telefoni con schermo touch screenbasati su Windows CE, e in anteprima Microsoft Cordless Phone System, il primo telefono senza fili, che consente di personalizzare la gestione delle chiamate personali e di lavoro e i servizi di messaggistica, sfruttando la potenza del PC. E per chi crede che trovando un amico trova un tesoro, ci saranno, sempre nell'area Futuro, Teletubbies, Barney, D.W. e Arthur, i giocattoli intelligenti della famosa serie Actimates che diventeranno inseparabili compagni di divertimento e di apprendimento per bambini e ragazzi del terzo millennio. Gli Actimates sono simpaticissimi pupazzi interattivi che stimolano la fantasia, e sono di grande utilità educativa quando interagiscono con la TV e con il PC. Nell'Area Internet i riflettori saranno puntati sulle innovative proposte di Microsoft per il mondo della rete. Il viaggio nella multimedialità comincerà con Web TV, la nuova tecnologia Microsoft che permette agli spettatori televisivi di "esplorare" la Rete in modo interattivo utilizzando un semplice telecomando, senza per questo rinunciare ai contenuti e alle funzionalità accessibili dagli esploratori del Web di tipo tradizionale. Sarà anche presentato il nuovissimo Internet Explorer 5 che grazie alla nuova tecnologia IntelliSense migliorerà l'esplorazione di Internet aumentando la semplicità, l'automazione e la flessibilità nell'uso del browser. Infine MSN Italia offrirà anche agli utenti italiani contenuti on line completi e personalizzabili, fra cui sport, notizie, meteorologia e costume, messi a disposizione dai maggiori fornitori italiani di contenuti su Internet.

SPERIAMO ARRIVI ANCHE DA NOI...

Si chiama SupraSonic DSL 1-Meg ed esce negli USA il primo prodotto frutto della collaborazione tecnologica fra Diamond Multimedia e Nortel Networks. Questo modello interno - basato sulla tecnologia di trasmissione dei dati a 1-Meg (1 megabit al secondo) - e' un mix tra un modem e una scheda ethernet e offre alta velocita' e accesso dedicato ai navigatori di Internet che desiderano scaricare senza alcun problema pagine grafiche complesse e immagini molto pesanti. Velocita' di download dei dati 960 Kbps, upload di 120 Kbps, connessione Internet oltre 17 volte piu' veloce di un modem a 56Kbps, connessione telefonica e Internet sulla stessa linea di casa (ideale per chi non vuole affrontare le spese di una seconda linea per il modem), SupraSonic dice basta con i tempi di attesa per chiamata, log-in e occupato che troppo spesso si verificano
quando si accede a Internet. La tecnologia DSL, fornendo un accesso a Internet con elevata ampiezza di banda, aiutera' ancora di piu' lo sviluppo dell'Home Networking, settore in cui Diamond crede fermamente e per il quale offre gia' i prodotti della linea HomeFree.

NEWS

MP3 E NOIE LEGALI, LIETO FINE?

Ricordate le noie legali nate dala commercializzazione del Rio, il lettore portatile di MP3 della Diamond. Il giudice Audrey Collins del Central District Court della California aveva emesso un ordine di blocco della commercializzazione di Rio fino al momento in cui non avesse ascoltato le ragioni dei membri della associazione dei discografici americani, Recording Industry Association of America (RIAA) che chiedevano tale intervento giudiziario. Collins decide per il pagamento di una cauzione di 500.000 dollari da parte della RIAA da versare a Diamond in caso di vittoria finale dell'azienda in merito alla vicenda. Al tempo stesso, il giudice rifiuta di bloccare la campagna pubblicitaria di Rio. Inutile dire quali proteste suscitò tale sentenza all'interno di Diamond. A quel tempo Ken Wirt, vice president marketing dichiarava: "Non siamo fuorilegge: Rio non copia, ma riproduce soltanto la musica". Il giudice Collins revoca alla RIAA il blocco della distribuzione di Rio PMP3 con questa motivazione: "...Rio non viola le norme dell'Audio Home Recording Act (AHRA) che impone restrizioni tecnologiche ad alcuni tipi di periferiche per registrazioni audio. Rio, infatti, non è in grado di registrare, ma solo di riprodurre, quindi non deve sottostare alle norme AHRA". "Abbiamo sempre creduto alla legittimità di Rio, proprio perché non permette la registrazione, quindi nessun tipo di produzione di copie dei brani musicali", commenta Ken Wirt. "Come azienda comprendiamo e sosteniamo la difesa del copyright – siamo noi stessi una società che basa i propri profitti su tecnologie esclusive – ma siamo anche favorevoli alla distribuzione della musica al più vasto numero di appassionati possibile". Diamond parte al contrattacco e accusa la RIAA di violare le leggi federali dell'antitrust. L'azienda - che si sente anche danneggiata nella propria immagine e credibilità - essendo stata bloccata la distribuzione di Rio rispetto alla data annunciata al pubblico – promette battaglia. Innanzitutto, anche se non è obbligata a farlo, include di propria iniziativa in ciascuna della confezioni di Rio una copia del Serial Copy Management System, inoltre, denuncia da parte della RIAA una battaglia di tipo "privato" nei confronti di Diamond, come rivela una dichiarazione stampa del presidente, Hilary Rosen: "Combattiamo Diamond perché sta facendo esplodere una bomba nel mercato musicale, sostenendo la diffusione di copie pirata, invece di collaborare alla loro distruzione". Ma non finisce qui: Diamond porta in giudizio la AHRA, accusandola di violare il Primo dei Cinque Emendamenti della Costituzione Americana che sancisce che la musica è una forma di espressione e la sua diffusione è protetta dalla libertà di parola che vige negli Stati Uniti. Il Primo Emendamento implica non solo la protezione del contenuto dell'espressione musicale, ma dei mezzi utilizzati per la sua distribuzione e ricezione. Come ulteriore sviluppo della vicenda, Diamond chiede al tribunale della California: A) un indenizzo pari a tre volte quello degli ordini ricevuti per il Rio e ritardati rispetto al previsto, B) che la RIAA interrompa qualunque ulteriore azione legale sull'argomento, C) di essere rimborsata delle spese processuali. Diamond Multimedia entra a far parte della Secure Digital Music Initiative (SDMI), un'iniziativa RIAA per sviluppare uno standard per la sicurezza della musica digitale. Discografici e produttori di tecnologia aprono la discussione allo scopo di creare un accordo tra la comunità musicale e le aziende di tecnologia, definendo una nuova architettura e specifiche di sicurezza per la musica digitale.

CHI HA PAURA DELL'ANNO 2000?

Il problema dell'anno 2000 è ormai un vecchia nenia: si sprecano le stime sulle cifre che saranno state investite, prima del nuovo millennio, nell'adeguamento dei nuovi sistemi. Ma per chi ha un PC in casa o intende acquistarne uno per l'azienda, ci sono preoccupazioni di sorta? Microsoft, essendo direttamente responsabile del software più diffuso e più a rischio, ha deciso di tranquillizzare l'utenza lavorando direttamente con i produttori OEM, annunciando l'iniziativa Windows 2000 Ready PC, che prevede la disponibilità per i clienti aziendali di PC con l'affidabilità, le prestazioni e la sicurezza di Windows NT Workstation 4.0, pianificando nel contempo la transizione al prossimo Windows 2000 Professional. Microsoft lancia il progetto Windows 2000 Ready PC anche in Europa, annunciando la disponibilità dei nuovi PC in Germania, Francia, Regno Unito, Italia, Olanda, Svezia, Danimarca, Norvegia e Finlandia. Fra gli oltre 40 produttori di Personal Computer per quanto riguarda il mercato italiano partecipano all'iniziativa Acer, Athena Informatica, Compaq, Computer Union, Computer

LA COMUNITÀ DI INTERNET CRESCE

Appassionati del videogioco on-line, fatevi sotto! A fine gennaio la Halifax, famoso distributore italiano di videogiochi, ha presentato in collaborazione con RivalNet il suo nuovo servizio di gioco on-line, attivo dalla fine di marzo. Il servizio prevede due modalità di connessione, e cioè tramite Internet, secondo la tradizionale modalità di accesso ai server, oppure tramite un numero telefonico che, inizialmente, sarà disponibile solo a Milano (e la cui fase di beta testing è in fase di chiusura): in questo modo si potrà sfruttare una maggiore banda passante per i dati e, quindi, disporre di una maggiore velocità e di eccellenti prestazioni nelle sfide di gioco. Il servizio, che si chiama GameOnLine, supporterà i titoli di più grosso calibro distribuiti da Halifax, ovvero Unreal, Forsaken, Powerslide, Colin McRae Rally e molti altri. La tecnologia offerta da RivalNet permette di realizzare un mondo virtuale che ispiri un forte senso di comunità, e infatti il software in dotazione disporrà di una ricca serie di funzioni di comunicazione: messaggi, posta elettronica, trasferimenti di file, download, newsgroup e profili dei membri. Il punto chiave di RivalNet è la differenza fra un "normale" servizio di giochi in linea, dalle funzioni ben definite, e uno dotato di funzioni multiple rivolte ai giocatori. "Abbiamo valutato attentamente il crescente giro d'affari dei videogiochi e crediamo che col tempo diventerà molto importante. Le due ragioni principali per cui abbiamo scelto RivalNet sono la sua integrazione fra il collegamento Internet e quello telefonico, più il fatto che RivalNet non si limita a parlare di "comunità", perché è interamente dedicata al concetto di comunità. Nei servizi di gioco convenzionali, le persone trascorrono soltanto il 25% del tempo fuori dai giochi; pur non essendo seconda a nessuno sul fronte dei videogiochi in sé e per sé, RivalNet dispone di caratteristiche di comunicazione così avanzate che gli utenti se ne avvalgono per il 65% del tempo.", ha commentato Rami Galante, fondatore di Halifax S.p.A. La notizia non può che farci piacere, segno che anche in Italia comincia a prendere piede il gioco on-line, e la presenza nel nostro paese di server dedicati a tale scopo non potrà che aumentare le prestazioni delle connessioni di chi passa le notti in furibondi deathmatch a Unreal, magari invogliando altri a fare lo stesso.

Claudio

PAZZIE METROPOLITANE

Se qualcuno aveva dei dubbi in proposito, le ultime novità non danno altra interpretazione possibile: la Microsoft sta prendendo l'affare videogiochi dannatamente sul serio. Se i primi titoli che ci ha presentato qualche anno fa (la compilation sui vecchi arcade, Deadly Tide e soci) non erano certo dei capolavori, ma apparivano più che altro dei riempitivi in un settore nel quale era assente, le ultime uscite confermano lo sforzo compiuto dalla casa di Redmond per assumere una posizione di leadership anche nel settore dell'intrattenimento interattivo. Di recente la mamma di Windows ha acquistato la FASA Interactive, che proporrà nei prossimi mesi MechWarrior IV e MechCommander II. La serie Close Combat è ormai diventata un classico, così come il filone "Madness": dopo lo strepitoso successo di Motocross Madness (dovuto anche alla geniale idea di regalarlo in bundle con il nuovo Sidewinder) e il divertente Monster Truck Madness 2, la Microsoft arricchisce la propria famiglia di arcade motoristici con Midtown Madness, sviluppato dalla Angel Studios, previsto per quest'estate (mentre il demo dovrebbe essere disponibili già da aprile). Abbandonati per il momento i bigfoot e le motorette, questa volta dovremo metterci al volante di uno dei dieci veicoli a disposizione (si parte dalla classica e piuttosto abusata Ford Mustang anni '60, passando dalle auto della Polizia per arrivare a un autoarticolato con diciotto ruote) e scorrazzare per le trafficate vie di Chicago, ricostruite fedelmente e dotate di vita propria: non mancheranno le colonne di auto ferme al semaforo, le pattuglie di sbirri pronte a multare chi non rispetti il codice della strada e centinaia di pedoni (non pensate subito a Carmageddon!). La struttura di gioco è simile a San Francisco Rush, ovvero si tratterà di gare di velocità lungo gli otto percorsi cittadini: a differenza del titolo poc'anzi menzionato, avrete la possibilità di muovervi a vostro piacimento all'interno della città, e questo vuol dire non essere vincolati a percorsi ben precisi ma avere la libertà di scegliere tra quello "standard" o dedicarvi alla ricerca di scorciatoie e bivi che vi conducano ai vari checkpoint prima degli avversari. Oltre alla cura nella riproduzione della città in ogni suo dettaglio, ci saranno mutevoli condizioni climatiche ed elementi animati che, nel bene o nel male, saranno presenti nelle gare (ponti mobili, passaggi a livello e cose del genere) e daranno quel pizzico di imprevedibilità che non guasta mai. Le modalità di gioco saranno cinque e pare che nella sua versione completa sarà presente un editor di tracciati, che tanta fortuna e fama ha portato a Motocross Madness. Nell'immancabile multiplayer, come sempre ospite della Microsoft Internet Gaming Zone, ai giocatori verrà offerta la possibilità di tornare bambini e giocare a guardie e ladri per le strade di Chicago. Che bello! Un commentino veloce prima di congedarmi? Posso solo dire che il settore è già piuttosto affollato, e rischia di saturarsi rapidamente: Midtown dovrà avere la classica "marcia in più" (scusate la banalità) per emergere dal mucchio di titoli pazzerelli in uscita per quest'anno.

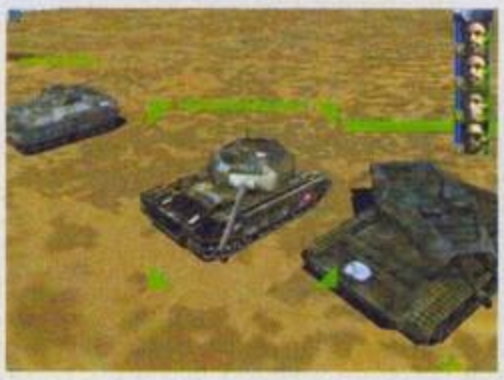
Claudio "The madness fullfilled pedestrian chaser" Todeschini

DESCENT'S GATE

Come altro intitolare una voce di corridoio in cui si parla del nuovo gioco della casa produttrice dell'acclamato "Descent: Freespace", che però è un RPG che dello sparatutto spaziale eredita (almeno parzialmente) il motore grafico? È così, amici lettori: ci vorrà un po' di tempo prima di giocarci, e questo vuol dire essere almeno entrati nel ventunesimo secolo, ma la notizia è di prim'ordine e merita il giusto spazio. La Volition, nata da una costola della Parallax dopo il rilascio del secondo capitolo di Descent, ha in cantiere di realizzare un gioco di ruolo di stampo classico (alla Baldur's Gate, per intenderci) e gettarlo in un mare di poligoni ed effetti speciali tipici degli sparatutto in soggettiva dell'ultima generazione. La storia è piuttosto complicata (come potrebbe essere altrimenti?), e si svolge nella misteriosa terra di Medeva, al centro della quale si trova l'isola di Iona, la figlioccia del Dio del Mare. Una volta l'isola era sommersa dalle acque, e in esse la fanciulla sguazzava serena e beata. Durante una partita a morra, però, trascinati dalla febbre del gioco, il Dio della Terra e la Dea della Morte si sono imprudentemente scommessi l'allontanamento delle acque dall'isola, cosa che ha ovviamente causato la morte della figlia della divinità marina. Manco a dirlo, il Dio del Mare si è incavolato parecchio e per vendicarsi ha avvelenato tutte le acque di Medeva, che si trova così sull'orlo della dannazione. Toccherà al giovane idraulico Joseph, esperto in spurghi e disinfestazione dei condotti fognari, ripulire le falde acquifere della sua terra e restituirla alla felicità ormai dimenticata (summoner vuol dire proprio esperto di falde acquifere)(non credetegli... NdSS). Ad accompagnarlo nella sua ricerca ci saranno Jekhar il bocia, l'asso della canapa Flece e la cuoca Rosalind, che in avventure così lunghe fa sempre comodo. Il giocatore dovrà, nel corso del gioco, recuperare le rondelle magiche degli Dei che gli conferiranno i poteri necessari a portare a termine la sua missione: tali anelli permettono il lancio di incantesimi, l'evocazione di demoni e forze soprannaturali, golem e compagnia bella. Ovviamente non mancheranno i momenti di combattimento contro le forze scatenate dagli Dei, che non vedono di buon occhio l'intraprendenza dello sparuto gruppetto di giovani idraulici. Una caratteristica fondamentale nel gioco, a parte l'ingente numero di incantesimi, libri magici, pozioni, armi e oggetti con cui interagire, sarà la componente "party", ovvero del gioco di squadra, essenziale per concludere con successo la delicata missione. La grafica sarà di altissimo livello, e già le prime foto di questa voce lo testimoniano: animazione scheletale dei personaggi, effetti speciali dell'ultima generazione, telecamera mobile e completamente personalizzabile; tutto questo, ci auspichiamo, servirà al gameplay vero e proprio (aggiungendo nuove sfide e avventure per il giocatore) e non sarà un semplice orpello estetico. Il progetto è davvero ambizioso, e non privo di qualche rischio: potrebbe essere un capolavoro che rivoluziona il genere come un fiasco colossale. D'altronde, come dice l'adagio popolare, "è molto più difficile rimanere al vertice che arrivarci"...

Claudio Confucio

RIBELLIONI D'ACCIAIO



La FunCom si getta nell'affollata mischia degli strategici in tempo reale con Steel Rebellion, un titolo piuttosto curioso previsto per la fine della primavera, che presenta alcune innovazioni degne di nota: la storia è la solita frittura mista di scenari bellici futuristici e guerre di colonizzazione. Assumerete il ruolo di Adlard Ferron, il generale di un esercito di ribelli che combatte per liberare le proprie terre da un regime militare che le tiene soggiogate. Gli stati confinanti, che troverebbero conveniente l'eliminazione della dittatura militare ma non vogliono compromettere le relazioni diplomatiche finanzieranno le vostre operazioni, ma solo se esse avranno successo. Ogni missione delle ventiquattro presenti nel gioco è relativamente semplice, ma di solito economicamente poco fruttuosa: dovrete cercare di portare a termine anche gli obiettivi secondari che, sebbene richiedano più tempo e un non indifferente dispendio di energie (già provate dagli scontri principali), garantiranno un più cospicuo gruzzoletto. Coi soldi ricavati dalle missioni e con i fondi neri potrete comprare unità più potenti o potenziare quelle già in vostro possesso. Le unità saranno circa una trentina, e si va dalla jeep leggera al super tank distruggi tutto, ognuno con le sue caratteristiche di forza, resistenza ecc. Peculiare è l'implementazione di un sistema di rilevamento da parte del nemico basato sulla visibilità e sul rumore che i vostri mezzi producono nello spostarsi, costringendovi a utilizzare unità diverse a seconda dell'obiettivo della missione: una jeep è meglio di un tank per una veloce ricognizione, dato che rispetto al mezzo corazzato è praticamente silenziosa. Diversamente dagli strategici tradizionali, Steel Rebellion focalizzerà l'attenzione sul combattimento tra piccoli gruppi di unità; non ci sarà la gestione delle risorse, non potrete costruire unità durante il combattimento (sebbene sia possibile acquistare rinforzi tra una missione e l'altra), e avrete un limite massimo di 10 unità per missione. So che molti puristi storceranno il naso: io, che non ho mai apprezzato a fondo l'aspetto gestionale e di costruzione degli strategici tradizionali, sono invece ben felice che qualcuno abbia avuto il coraggio di variare il gameplay di un genere che è, da quel punto di vista, fermo a 4 anni fa, e finalmente il vincitore non sarà quello che riesce a costruire più carri armati degli altri. Il punto di vista della battaglia è mobile, e grazie alla telecamera orientabile a piacimento potrete inquadrare l'azione come meglio vi aggrada. In aggiunta a questo, seguendo il trend degli ultimi titoli in arrivo (Uprising 2 su tutti), potrete salire a bordo di una qualsivoglia unità e seguire l'azione da una prospettiva in prima persona. L'interfaccia punta e clicca del gioco parrebbe essere particolarmente semplice, dato che sarà sufficiente cliccare su ogni unità per vedere comparire le azioni che è possibile compiere, selezionando quella che riteniamo più opportuna. Attendete con ansia una recensione sulle pagine di TGM quanto prima!

Claudio

L'HITACHI SI ESALTA PER L'ISO ED ESAGERA IN PRODUZIONE!

Capisco che il topic (per dirla con un linguaggio tipicamente "IRCiano!) potrebbe sembrare un po' criptico per alcuni di voi, ma se andate avanti a leggere ne capirete il senso. La prima notizia è che l'Information Equipement Department della Hitachi Europe ha ottenuto la certificazione internazionale ISO9001. Per quanti di voi non sapessero di cosa sto parlando, vi basti sapere che tale certificazione viene insignita solo a quelle case di produzione hardware che si sono contraddistinte per la qualità dei loro prodotti nell'arco degli anni. Ciò significa che, se trovate su un componente il logo riguardante la ISO9001, equivale al fatto che questo è stato fatto con tutti i sacri crismi del caso. Spinta da tanta gratificazione internazionale, la Hitachi ha ben pensato che fosse il caso di lanciare sul mercato un paio di nuove cosine di cui vi vado a rendere conto nelle prossime righe. Innanzitutto vi parlo del nuovo lettore DVD-ROM 6x in versione interna. Questo lettore (il cui nome sarà GD-2500BX) sarà in grado di riprodurre tutti i formati di DVD ROM da 4,7GB a 17GB, e sarà compatibile in lettura con i classici CD-ROM, CD-R e CD-RW (i CD riscrivibili) alla velocità massima pari a 24x (3.600 Kb/s). I tempi medi di accesso saranno estremamente bassi, pari a 180ms con i media DVD e 120ms con i dispositivi CD-ROM. Sarà senz'altro prevista la versione EIDE, mentre nulla vi posso dire attualmente a riguardo di un'eventuale versione per interfaccia SCSI. Mentre leggete, il suddetto lettore dovrebbe essere già presente sugli scaffali: se state pensando di acquistare un lettore DVD, questo della Hitachi dovrebbe garantirvi prestazioni di tutto rispetto, strizzando più di un occhio al mondo dei videogiochi. L'altro prodotto in uscita targato Hitachi è un hard disk a 2,5" per i notebook: il drive in questione (prodotto in due versioni di differenti capacità, 10GB e 6,49GB) è caratterizzato da una densità di registrazione superiore ai 6 milioni di bit per pollice quadro, non so se mi spiego! I modelli hanno entrambi una rispettabile velocità di rotazione di 4,200 giri/minuto con una velocità di trasferimento interna da 10,3MB a 16,9MB al secondo e una velocità massima di trasferimento dati dal disco al sistema di 33MB al secondo (ULTRA-DMA) tramite interfaccia ATA-4. Alla luce di queste caratteristiche tecniche, un bell'upgrade del disco fisso nel vostro portatile potrebbe essere prossimo, magari da questo mese di Marzo, data prevista per il rilascio di questo micro hard disk. Non trovate?

Ivan "Kikko" Conte

SALA GIOCHI D'ELITE

Avete presente la Elite, quella software house di cui ho abbondantemente parlato nei mesi precedenti, autrice del divertente Grand Touring (previewato dal sottoscritto e recensito dall'immarcescibile Jacopo), e che in passato ci ha regalato conversioni (capolavori) del calibro di Ghost'n'Goblins, Buggyboy e Paperboy? La sua longa manu si protende voluttuosa nel settore videoludico, andando a coprire anche la ricca fetta delle sale giochi, quei locali fumosi e pieni di rumorosi baracconi in cui mamma e papà non vogliono che mettiate piede, pena la dannazione eterna. Al recente A.T.E.I. di Londra, mostra dedicata ai macchinari d'intrattenimento svoltasi il 26 gennaio di quest'anno, la casa anglosassone ha presentato un cabinato da 35.000 dollari (circa 63 milioni) su cui gira una versione speciale, riveduta e corretta di Grand Touring. Il sistema, che si chiama "Fusence: Grand TouringTM", oltre che essere dotato di un design veramente accattivante, dispone di interessanti feature, tra cui un potente sistema idraulico in grado di trasmettere al giocatore, seduto comodamente al volante del marchingegno, realistici effetti di movimento con tre gradi di libertà. Volete un po' di dettagli tecnici? Eccoveli: peso di una tonnellata, base di due metri per tre, altezza due metri, portata fino a 500 Kg (quindi io sto tranquillo)(dovete sapere infatti che Claudio è un po' ciccione... NdSS); si muove in alto/basso e di lato con un'inclinazione di 22.5°, si solleva di 13 centimetri, con un'accelerazione massima di 90° al secondo in tutte e quattro le direzioni; lo schermo ha le ragguardevoli dimensioni di 29 pollici per una risoluzione massima di 1024x768, il sonoro è in Dolby surround con il subwoofer montato proprio nel sedile, sotto le chiappe del giocatore, e il volante è del tipo Force Feedback. Lungi dall'essere vincolato a far girare solo GT, il cabinato permette di sostituire l'arcade in questione con qualsiasi altro titolo che possa avvalersi della tecnologia del Fusence, compresi i simulatori di volo. La cosa divertente di tutto questo è che il nucleo del coin-op, il cuore pulsante dietro questa meraviglia meccanica, è un "banale" PII 300 con 128 mega di RAM e due Voodoo2 in SLI (ma saranno overcloccate?). Il coin-op è stato sviluppato dalla divisione di realtà virtuale (sic!) della coreana Kumyang. La Elite ha commentato, per voce di Steve Wilcox, responsabile marketing: "Il nostro coinvolgimento nello sviluppo di "Fusence: Grand Touring(TM)" è cominciato nell'estate del 1998, e sebbene le sfide tecniche e operative siano state tante e difficili, crediamo che questo lavoro porterà immensi benefici nella promozione di Grand Touring per il mercato casalingo, e darà anche una mano al nostro prossimo gioco di macchine, in uscita per la fine dell'anno". Se pensate che le sale giochi abbiano fatto il loro tempo o che si tratti di una bieca operazione di marketing, sappiate che ancora prima dell'inizio della fiera la Kumyang ha ricevuto ordini per qualche centinaio di pezzi, nella sola Europa del nord. Ma quante monete da 200 lire ci vorranno per fare una partita?

Claudio "Coin-Operated Brain" Todeschini

Discount, Dell, Fujitsu, Hewlett-Packard, IBM, Olidata, Olivetti Computers Worldwide, Siemens e Toshiba. Queste società renderanno disponibili PC con Windows NT Workstation 4.0 preinstallato, almeno 64 MB di RAM, un processore a 300 MHZ e gli aggiornamenti più recenti inerenti l'Anno 2000 e il simbolo della valuta Euro. I PC Windows 2000 Ready PC saranno distribuiti a livello mondiale a partire dal gennaio 1999. "Windows NT Workstation 4.0 è il miglior sistema operativo disponibile per i desktop aziendali", ha affermato Michel Lacombe, Presidente di Microsoft EMEA. "Il PC Windows 2000 Ready è dunque un ottimo investimento per tutte le aziende che stanno cercando una soluzione sicura e affidabile per il futuro, iniziando da oggi a sfruttarne i vantaggi pianificando nel modo migliore la futura migrazione a Windows 2000 Professional". La domanda crescente di Windows NT Workstation 4.0 da parte degli utenti, unita alla necessità di prepararsi al prossimo Windows 2000 Professional, sono i fattori chiave che hanno spinto Microsoft e i produttori hardware a realizzare le configurazioni ottimizzate dell'iniziativa Windows 2000 Ready PC. Tra i numerosi vantaggi offerti da questa iniziativa: un incremento delle prestazioni del 30 percento sulle macchine a 64 MB, l'interfaccia familiare, il supporto a oltre 9.000 modelli di PC e a 6.500 periferiche tra stampanti, scanner e Handheld PC, nonché la disponibilità delle applicazioni aziendali più diffuse. Infine, le organizzazioni avranno l'affidabilità, la sicurezza e costi ridotti di supporto, oltre all'accesso al più semplice percorso di aggiornamento verso la prossima generazione delle tecnologia NT - Windows 2000 Professional. Le specifiche di Windows 2000 Ready PC sono state sviluppate grazie a una ricerca effettuata presso diversi produttori di PC e verificando le prestazioni di Windows NT Workstation 4.0 nelle diverse configurazioni.

ANCHE APPLE SCEGLIE IL SUONO 3D

Apple si sta rilanciando con forza nel settore videogiochi, e in quest'ottica ha ppena concluso un accordo con la Spazialiter Audio Laboratories, in base al quale tutti i Powerbook, gli iMac e i Power Macintosh della casa di Cupertino saranno equipaggiati entro l'anno con le tecnologie software audio di prossima generazione 3-D Stereo, N-2-2, enCompass e, per la prima volta in concessione, la rivoluzionaria Vi.B.E.(Virtual Bass Enhancement) targate Spazialiter. Le tecnologie Spazialiter vengono attualmente utilizzate dai principali produttori nell'elettronica di consumo e nel settore multimedia, oltre che nei principali studi di registrazione. L'accordo siglato con Apple prevede la concessione da parte di Spazialiter delle seguenti tecnologie: 3-D Stereo, una tecnologia di espansione stereo che accetta gli input stereo e garantisce all'utente intensità e vividezza di campo sonoro senza paragone utilizzando due sole casse audio; N-2-2, il fiore all'occhiello dei prodotti Spazialiter, è una tecnologia di virtualizzazione basata su HRTF, che offre la riproduzione realistica del suono surround multicanale da due comuni altoparlanti o cuffie, invece che dai cinque o più speaker comunemente richiesti; enCompass, una tecnologia di posizionamento audio 3-D interattiva che localizza con straordinaria precisione fonti sonore differenti in ampi spazi tridimensionali, offrendo un'ineguagliabile esperienza a tutti gli appassionati di software multimediali e di videogiochi; Vi.B.E., l'innovativa tecnologia Virtual Bass Enhancement di Spazialiter, progettata per migliorare significativamente la percezione delle basse frequenze in tutti i tipi di altoparlanti sia multimediali che tradizionali.

PIU' VELOCE DELLA LUCE

Avete bisogno di un supercomputer? Potrebbe interessarvi il nuovo Compaq AlphaServer DS20, un computer a doppio processore le cui prestazioni superano quelle di molti server a quattro processori e mettono a disposizione dei clienti un vero e proprio "supercomputer", che offre un miglioramento fino al 100% delle prestazioni negli impieghi che mettono a più dura prova i server: business intelligence, Internet, host di reti Intranet, applicazioni tecniche ad alta velocità. "La strategia Compaq punta a offrire un'ampia scelta di prodotti basati su processori Alpha e Intel, in modo da aumentare il numero di clienti enterprise che possono trarne vantaggio. Un momento essenziale di questa strategia è la decisione di promuovere una diffusione massiccia dei processori Alpha, facendo leva sul modello Compaq e integrando il processore Alpha 21264 in una linea completa di piattaforme di elaborazione Compaq", ha dichiarato Marco Serioli, Direttore della Divisione Enterprise di Compaq in Italia. Compaq ha inoltre annunciato riduzioni di prezzo fino al 45% su alcuni dei modelli della linea AlphaServer, che diventano quindi più accessibili e interessanti che mai.

NEWS

Il nuovo AlphaServer DS20 può contare sulla potenza di Alpha 21264, il processore più veloce del mondo, e offre le caratteristiche di un grande sistema in un package compatto, per rendere accessibile a una schiera sempre più ampia di clienti tutta la potenza dell'elaborazione a 64 bit. Con due processori Alpha 21264 a 500 MHz, esaltati dal nuovo sistema di accesso superveloce alla memoria, il server AlphaServer DS20 offre prestazioni senza precedenti per UNIX, OpenVMS, Windows NT e LINUX a prezzi estremamente ragionevoli. Il prezzo base di listino per AlphaServer DS20 con 128 MB di memoria e disco da 4 GB (con OpenVMS o UNIX Tru64) parte da Lire 40,5 MLit (IVA esclusa). I sistemi sono espandibili fino a 4 GB di VLM (Very Large Memory). Sono disponibili anche speciali configurazioni predisposte per LINUX a partire da Lire 37,6 MLit. Per le applicazioni più esigenti di mercati diversificati, Compaq AlphaServer DS20 rappresenta il più robusto e potente server UNIX a due processori oggi disponibile, una macchina che può vantare credenziali di tutto rispetto: Il server più veloce nel benchmark SPECfp95 - single CPU (Standard Performance Evaluation Corporation), con un risultato di 58.7 (http://www.specbench.org/) - quasi tre volte più veloce di Sun UE250. Il server a due processori più veloce nel benchmark SPECfp95, con un risultato di 76.1 - più veloce di qualsiasi sistema HP, IBM e Sun, a prescindere dal numero di processori e quasi uguale al sistema SGI Origin a 16 processori. Il server più veloce nel benchmark SPECint95 - single CPU, con un risultato di 27.7 - più veloce di qualsiasi sistema HP, IBM e Sun e due volte più veloce di Sun UE250 La miglior prestazione SPECweb (6065 operazioni/sec) - più potenza e margini di manovra e prestazioni superiori del 38% a quelle dei sistemi Sun e HP bi-processore La maggior larghezza di banda di memoria disponibile (5,2 GB/sec) - una velocità più che doppia rispetto a Sun UE250. Il Pastore non potrebbe chiedere di più.

COMPAQ TOCCA LA SUA VETTA

Durante il quarto trimestre del 1998, la leadership di Compaq sul mercato mondiale ha raggiunto il suo picco
storico: secondo le stime di International Data Corporation (IDC) la quota del mercato mondiale detenuta da Compaq è cresciuta dal 14,4% del trimestre precedente al 15,4% attuale. In aggiunta, il divario nei confronti del concorrente più vicino è salito a 5,7 punti. Negli ultimi tre mesi del 1998 Compaq ha consegnato oltre 4,2 milioni di personal computer, oltre 1,5 milioni in più rispetto al concorrente più prossimo. IDC ha affermato che Compaq ha avuto crescita, trimestre su trimestre, pari a oltre il 30%, una cifra superiore a quella degli altri produttori. Sul mercato statunitense, Compaq ha compiuto un balzo di oltre 2 punti percentuali: dal 15,8% al 18,1%, scavando un solco di oltre 5 punti sul più vicino concorrente, la cui quota di mercato continua a diminuite. "Questo notevole risultato rappresenta la dimostrazione che Compaq è il marchio più scelto in tutto il mondo" - ha dichiarato Enrico Pesatori, Senior Vice President, Corporate Marketing. "Abbiamo riscontrato una forte domanda nei settori Corporate e Small Business, abbiamo avuto una stagione natalizia davvero eccellente e abbiamo risposto molto bene alla forte domanda di personal computer pronti per Internet". Pesatori ha infine sottolineato che Compaq ha mantenuto il suo obiettivo di mantenere sul canale un inventario inferiore alle quattro settimane. Le vendite all'utente finale sono cresciute del 43% rispetto al quarto trimestre 1997, un tasso che si stima tre volte superiore a quello del mercato. Intanto, Compaq lancia sul mercato il Compaq 56K USB Fax Modem, un prodotto innovativo e dotato della tecnologia Universal Serial Bus. Si distingue per il suo design salvaspazio, in attesa di brevetto, e per l'esclusivo LED V.90, che lampeggia quando si stabilisce una connessione di questo tipo. Il Compaq 56K USB Fax Modem assicura la massima flessibilità per razionalizzare lo spazio sulla scrivania. Può essere, infatti, collocato tra il PC e la tastiera, oppure attaccato al muro o, ancora, appeso al monitor.

UN NUOVO MODO DI ACCEDERE ALLA RETE?

"The Network is the Computer" lo slogan che ha reso famosa Sun Microsystems nel mondo, diventa più che mai attuale oggi con l'annuncio della disponibilità della tecnologia Jini e del massiccio supporto garantito dai principali leader del settore, a partire dai produttori di elettronica di consumo fino ai fornitori di software e provider di servizi. La tecnologia Jini crea un mezzo di accesso alla rete completamente nuovo ed apre al contempo le porte ad un nuovo mondo di distribuire e condividere informazioni, servizi e prodotti. Jini offre una soluzione semplice ma potente per le aziende e gli utenti privati, consentendo di collegare all'istante

IL RITORNO DEI MORTYR VIVENTI!

Quando un articolo nasce sfigato, la probabilità che si redima e rientri sulla retta via nel proseguo della stesura è quasi sempre una chimera. Dico questo perché "Mortyr: 2093 – 1944", una delle prossime uscite targate I-Magic, avrebbe dovuto occupare lo spazio sonante di tre belle paginette di preview, visto che mi ritrovo in possesso di una versione alpha sufficientemente avanzata per poter già stendere un articolo. Peccato che il suddetto CD non ne abbia voluto sapere di funzionare, né sul mio computer (che funziona a kerosene!), né tantomeno sul nuovo e fiammante Pentium2 a 450MHz appena installato in redazione. Ora, indovinate che bel pacco è giunto via corriere proprio in chiusura di numero? Esatto, una copia funzionante di Mortyr! Purtroppo, di tempo per una preview non ce n'era più, e quindi sono stato costretto giocoforza a relegare le prime informazioni sul gioco a questa voce di corridoio, rimandando le tre pagine di cui sopra al prossimo numero. La trama è abbastanza singolare: la storia narra di come le truppe naziste siano riuscite a vincere la Seconda Guerra Mondiale, riuscendo a dominare il mondo e a controllare l'economia di tutti gli stati della Terra. Purtroppo, si sa, i regimi totalitari sono prima o poi destinati al fallimento, e l'impero Germanico non fa eccezione: rivolte, uragani, epidemie, e chi più ne ha più ne metta. Ecco entrare quindi in ballo un generale nazi, tal Jurgen "Klinsmann" Mortyr (la pantegana del prossimo millennio!), il quale, resosi conto della fine imminente, decide di mandare nel passato il proprio figlio, così da impedire la vittoria tedesca nel secondo conflitto mondiale. Resta da chiedersi per quale motivo abbia mandato il figlio e non si sia mosso di persona... Mortyr si presenterà ai nostri occhi come uno dei soliti arcade in 3D che tanto fanno la felicità dell'amico Gaburri. Il motore grafico che muoverà il tutto è stato sviluppato in casa, ed è quindi lecito aspettarsi qualcosa di quantomeno onesto. La I-Magic, invece, promette ovviamente un gioco veramente spettacolare, con effetti luce e trasparenze da far impallidire perfino Unreal, oltre alla presenza di numerosi effetti speciali come pioggia, neve e quant'altro vi possa venire in mente. Le armi saranno prese direttamente da quelle utilizzate nel 1944 sia dai nazisti che dalle truppe alleate, il tutto condito da un sonoro che, a detta dei programmatori, dovrebbe coinvolgervi come non mai nell'atmosfera che aleggiava nell'aria in quei tempi di sanguinolenta guerra. Volete saperne di più? Gnè gnè gnè...aspettate il prossimo numero, impazienti!

Ivan "Kikko" Conte

NON CE N'È TRUCCHI, NON CE N'È SOLUZIONI!

Per tutti quei videogiocatori che non ce la fanno, ci sono riviste appositamente studiate per fornire guide, soluzioni e trucchetti vari. Rimanendo in casa Xenia, gli specialisti del "cheat code" sono PC Force e Playstation Force, magistralmente condotte dal nostro Tarzan redazionale Mao. Per tutti quelli che invece non si accontentano di veder pubblicate ogni tanto le soluzioni preferite, la Datel ha prodotto un accessorio in grado di aiutare il giocatore fallimentare in tutti i titoli disponibili, o quasi. Si tratta del "dongle" Action Replay. Qualcuno di voi sarà sobbalzato sulla sedia, dato che il nome Action Replay riporta alla mente schede integrate del passato che avevano proprio la funzione di andare a leggere e modificare le righe di codice di moltissimi videogiochi, regalando una quantità di bonus infiniti. Vite extra, armi più potenti, power-up, energia a mille e tante altre prelibatezze che farebbero diventare le vostre partite delle scampagnate, vi saranno adesso regalate con questo simpatico gingillo da inserire nella porta parallela del PC. Il "dongle" viene corredato da un CD contenente il software specifico e da una cassetta VHS in cui si spiega come utilizzare l'Action Replay. L'interfaccia è semplicissima e basta accedere al menu di "elaborazioe gioco" per avere una lista dei titoli disponibili. Bastano un paio di click e il gioco è fatto. Ovviamente è necessario che il gioco "trainato" sia installato. Action Replay gira sotto Windows 95 o superiore. La comodità di questo aggeggio deriva dalla possibilità di upgradare il database, sia inserendo direttamente codici e aiuti, sia collegandosi periodicamente al sito dedicato (www.datel.co.uk) e aggiornando la dotazione. Durante il periodo di prova Action Replay non ha manifestato grossi problemi di funzionamento.
La Datel, distribuita in Italia da Visa Italia, produce una valanga di accessori per PC e console, con particolare attenzione a memory card e cheat ware.

Duspa

PRONTO, C 6?

Dopo lo strepitoso successo di ICQ, anche l'Italia dice la sua nei programmi di "Instant Messaging" (messaggistica istantanea) con C6 di TIN, che troverete all'interno della sezione Shareware del Silver Disk di questo mese. Il programma fa parte del progetto Atlantide (un sito affiliato a Tin), dedicato alle comunità virtuali della Rete, cui rimando (http://atlantide.tin.it) se desiderate saperne di più.
Analogamente al programma della Mirabilis, con C6 potrete sapere in ogni momento chi tra colleghi, amici, e parenti è collegato alla Rete (a patto che sia utente di C6): con queste persone potrete scambiare messaggi, chattare e giocare, usando le funzioni messe a disposizione dal programma. Dopo averlo installato dovrete registrarvi on-line presso Atlantide compilando un ricco e folto questionario che vi chiederà parecchie cose, tra cui la data di nascita, l'indirizzo di posta elettronica (che può essere resa pubblica o no), l'orientamento sessuale (!), l'occupazione, gli sport praticati, i generi musicale e cinematografico preferiti, gli hobby, i vostri siti preferiti, eventuali altri commenti e quello che "cordialmente" odiate (io ho messo il calcio). Tutte queste informazioni andranno a costituire il vostro profilo, in base al quale altri utenti potranno rintracciarvi e mettersi in contatto con voi. Al termine della procedura riceverete una mail (all'indirizzo che avete specificato) contenente il nickname che avete scelto e una password, che potete quindi usare per collegarvi. Potrete cercare nuovi amici con cui mettervi in contatto eseguendo una ricerca per profilo (per esempio, rintracciando tutte le persone che odiano il calcio) oppure inserendo direttamente il nick o l'indirizzo di posta di qualcuno che già conoscete. Potete organizzare la vostra rubrica dei contatti in base a categorie ben precise: da segnalare è la presenza di una simpatica "lista nera" in cui mettere le persone sgradite; fino a quando non saranno rimosse dalla lista, esse non potranno più mettersi in contatto con voi. Tra gli altri servizi offerti da C6 val la pena segnalare la possibilità di aprire una chat con altri utenti in linea e sfidarli in piccoli giochi on-line. Per ulteriori e più dettagliate istruzioni sull'installazione e il funzionamento del programma rimando direttamente all'interfaccia del Silver Disk.

Claudio "keiserciccio" Todeschini

IL CONIGLIO PASQUALE

Non preoccupatevi, non sto parlando di un nuovo gioco il cui protagonista è un roditore dal nome mediterraneo: semplicemente voglio raccontarvi di una "special edition" di Jazz JackRabbit 2, il coniglio più famoso del mondo dei videogiochi (credo anche l'unico...). Con l'avvicinarsi della Pasqua e tutto il suo devastante e talvolta eccessivo carico di agnelli ripieni, ovetti di cioccolato e colombe farcite di nocciole, anche il nostro eroe prepara un banchetto che non dovrebbe deludere i suoi seguaci: il pasto si chiama "Jazz Jackrabbit 2 The Secret Files", e prevede un menu decisamente ricco, che il vostro chef di fiducia vi va ora a snocciolare. Come antipasto abbiamo un terzo personaggio con cui poter giocare: si chiama Lori, e ha un fisico da atleta che fa impallidire quelli di Jazz e Spaz. Consiglio di servire su un joypad caldo e farcito di tasti. La portata principale del pranzo rimane in ogni caso la presenza di un nuovo episodio (che si va ad aggiungere a quelli, ovviamente presenti, del titolo originale), con molta fantasia intitolato "Easter Episode": l'ambientazione è senza dubbio scontata, e farà la gioia degli amanti delle uova pasquali di cioccolata e di tutti i gadget che contraddistinguono questa (fraintesa) festività. Servire con polpettine di adrenalina e foglioline di azione frenetica. Come contorno a questo nuovo episodio la Project Two Interactive, il ristorante che ha cucinato ogni portata, abbina delle armi tutte nuove in mano a Lori, ovviamente inedite, devastanti e demenziali. Il secondo piatto è da mangiare in più persone, e prevede le seguenti varianti: una porzione da quattro persone da consumare nello stesso piatto (o PC che dir si voglia), una da otto per un tavolo con due piatti (collegati da un modem), oppure fino a trentadue se la tavolata è da 8 posti con 4 persone intorno ad ogni piatto (ehm... rete locale o Internet). Il dolce che hanno pensato per chiudere degnamente questo tributo a Pantagruel è appetitoso assai e farà la gioia degli amanti del fai-da-te: l'editor di livelli, dal nome di Jazz 2 Creation Station, che permetterà di realizzare dei piatti inediti da far assaggiare agli amici, sia mettendoli a tavola in Internet che spedendoli all'angolo e-mail. Il ristorante premierà il miglior progettista di livelli a tema pasquale con la bellezza di 500 Euro, da contare e farsi passare tra le dita insieme a un buon amaro toscano.
Il pranzo verrà servito il quindici marzo dalla 3DPlanet: siete pregati di presentarvi a tavola con un P90, 16 mega di RAM e un CD-ROM.

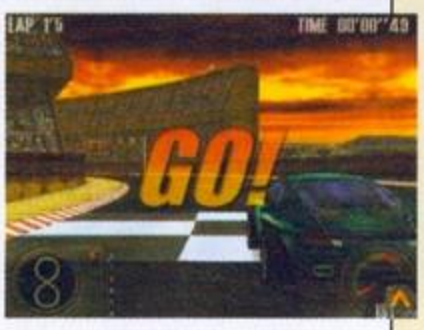
Claudio Artusi

IL RALLY DELLA EUROPRESS

Dopo lo strepitoso di Colin McRae Rally della Codemasters, sarà dura trovare un titolo che possa prenderne il posto, data la bellezza che permea tutto il gioco in ogni suo aspetto. Pare però profilarsi all'orizzonte, in mezzo al mucchio selvaggio di titoli di guida in arrivo per quest'anno, un interessante prodotto della Europress, già famosa per la in realtà non eccelsa serie "Rally", ovvero Rally Championship 99. I programmatori si sono avvalsi di un buon ventennio di esperienza nel mondo delle corse, fornito dal manager del British Rally Championship, John Horton, e dal vincitore dell'edizione 1998, Martin Rowe. La corsa, detta anche più brevemente BRC, si snoda lungo 36 prove speciali in tutto il Regno Unito, e offre una tale varietà di terreni e situazioni da richiedere uno stile di guida veramente eclettico: si passa dallo sterrato asciutto allo sdrucciolevole fango per arrivare alla sempre insidiosa neve; ogni circuito simulato è stato ricreato alla perfezione partendo dai filmati televisivi della gara e dalle cartine topografiche delle zone, in modo da rispettare ogni anomalia altimetrica longitudinale e trasversale dei tracciati. Nel gioco saranno presenti tutte le venti macchine che partecipano alla competizione, tra cui ricordiamo l'immarcescibile Subaru Impreza (la stessa di Colin), la Megane, la 306, l'Ibiza e la Golf. Le modalità di gioco prevedono di partecipare al rally per intero nel Campionato, giocare ogni singola tappa nel modo arcade, esercitarsi sui singoli tracciati nel Time Trial, sfidare un amico sul medesimo computer con l'opzione dello split-screen o sfidarne fino a quattro in qualsiasi tipo di rete. La principale peculiarità che rende questo titolo particolarmente atteso dal sottoscritto e dal Duspa (mi immagino già la triste lotta, da me persa in partenza, per la recensione)(magari poi va a finire che me lo faccio io... NdSS) è la totale libertà di movimento in gara: non sarete vincolati al tracciato di gara, e potrete scorazzare ovunque vogliate. Sebbene poco funzionale nel campionato vero e proprio, questa feature apre interessanti prospettive nelle corse arcade, in cui conta solo arrivare primi, non importa quale strada si prenda. Un altro non trascurabile particolare che colpisce del gioco della Europress, e ve ne sarete accorti dando una fugace occhiata alle foto di questa voce, è l'incredibile e a tratti impressionante qualità della grafica: sappiamo tutti che non è certo quella che determina la validità di un gioco, ma conferisce un notevole valore aggiunto a un titolo che ha le potenzialità per sfondare (tutte da verificare, ovviamente): deformazioni della vettura durante la gara, accurato modello fisico della macchina, cruscotti animati tridimensionali, presenza del navigatore durante la corsa, ecc. Aspettatevi quanto prima una succosa preview che ci permetta di scoprire ogni piccolo dettaglio del gioco.

Claudio "Obsolete Polo Driver" Todeschini

I GUERRIERI DELLA STRADA



Quella che sto per scrivere è una di quelle voci di corridoio del genere che preferisco, e per due motivi: innanzitutto sto per parlare di un nuovo gioco di macchine, cosa che mi fa sempre piacere, e in secondo luogo perché si tratta di una notizia dell'ultima ora, di quelle recuperate un paio d'ore prima di consegnare tutto il materiale a SS, cosa che fa molto "bloccate le rotative". Vediamo un po': la prima cosa da dire è che si tratta di un gioco di combattimenti su macchine intitolato Road Wars, sviluppato dalla Intense Entertainment (la stessa di Castrol Honda Superbike e di Johnny Herbert's Gran Prix) e simile nella struttura al recente S.C.A.R.S. della Ubisoft. Gli stessi programmatori lo hanno definito una via di mezzo tra Interstate 76, Carmageddon, Dethkarz e Motorhead. Pfiuu! Per fortuna che non hanno paura di essere tacciati di poca originalità: questo, tra l'altro, ci dà la tranquillità necessaria per riferirci ad altri titoli da cui prende spunto più o meno pesantemente: l'aspetto futuristico e un po' decadente dei dodici tracciati del gioco (comunque ambientati ai giorni nostri) ricorda un po' le ambientazioni di PowerSlide, mentre la possibilità di demolire pezzi di tracciato è una caratteristica condivisa con Rollcage. L'accuratezza del modello fisico con cui viene simulato il comportamento della vettura e, in particolare il suo danneggiamento, ricorda molto Viper Racing; i circuiti sono, diversamente da Midtown Madness, lineari, brevi e pieni di curve; le macchine sembrano invece prese di peso da Test Drive 5. Ci sono elementi di gameplay non mutuati da altri titoli? Sì, per fortuna: innanzitutto ognuna delle dodici vetture presenti nel gioco è associata a un personaggio dotato di una forte caratterizzazione, che induce differenti comportamenti in pista e reazioni agli scontri (ci sarà il solito permaloso che, dopo avergli lanciato un siluro nel baule, se la prenderà con noi e non ci darà tregua per tutta la gara); in secondo luogo sarà necessario gestire al meglio le risorse economiche (derivanti dai successi in pista) nei momenti tra una gara e l'altra: nel comfort del nostro garage potremo migliorare gli armamenti, modificare le prestazioni della macchina ma anche spendere del denaro per le eventuali riparazioni; la terza innovazione dovrebbe riguardare le armi, assai numerose e (speriamo) più originali dei titoli citati sopra. Le modalità di gioco saranno quattro: corsa singola, stagione, multiplayer (rete locale o Internet) e ghost car. Graficamente il gioco si avvarrà dell'accelerazione Direct3D, con tutto l'ambaradan di effetti del caso: sgommate, esplosioni, fumo e luci dinamiche per ogni dove. Il sonoro sarà invece arricchito dal potente sistema di audio 3D denominato EAX (Environmental Audio). Che dire? Il titolo non brilla certo per originalità, e questo non lo mette in buona luce: tuttavia, se ben ricordo, anche lo stesso Dethkarz non partiva da premesse migliori...

Claudio

qualsiasi tipo di dispositivo alla rete. La prestigiosa federazione di aziende che si sono unite a Sun nell'adozione di Jini e che sta attivamente contribuendo alla sua evoluzione, dovrebbe iniziare il rilascio sul mercato di prodotti abilitati per questa tecnologia già alla fine di quest'anno . La tecnologia Jini consente a qualsiasi dispositivo di integrarsi in una rete, indipendentemente dal software o hardware sottostante. Fungendo da "constitution" per i dispositivi di rete, la tecnologia Jini stabilisce le regole di base sulle modalità di connessione alla rete, sulla condivisione delle informazioni e sull'interazione, rimanendo comunque trasparente per l'utente. Poiché la tecnologia Jini è indipendente dalla piattaforma, i dispositivi non sono più limitati da specifici marchi di software, processori, driver o dai tradizionali protocolli dinetworking. "La rete sta divenendo una parte integrante della vita aziendale, tuttavia è ancora associata ad un livello di complessità che impedisce a molti utenti di portarla nelle proprie case", ha affermato Bill Joy, Chief Scientist di Sun Microsystems. "I computer e le reti, fino ad oggi di dominio esclusivo dei professionisti dell'informatica, possono ora superare le barriere tra casa e ufficio. Quel mondo facile da usare di dispositivi collegati in rete che molti hanno sognato è oggi una realtà, grazie alla tecnologia Jini". Vengono qui riportati alcuni esempi di prodotti e servizi abilitati per la tecnologia JiniPeriferiche d'ufficio: laptop, stampanti, unità disco ed altri dispositivi abilitati per la tecnologia Jini possono collegarsi a siti e servizi in continuo cambiamento nell'ambito delle reti aziendali. Connettività a livello consumer: gli utenti possono collegare con
estrema semplicità qualsiasi dispositivo a qualsiasi servizio di rete, ad esempio per scaricare un film in un set-top box ed utilizzare un servizio di memorizzazione in rete in cui archiviarlo prima di deciderne la visione a proprio piacimento. Nuove opportunità per sviluppatori e fornitori di servizi: la tecnologia Jini consente la creazione e lo sviluppo di nuovi prodotti e servizi per questi nuovi mercati. Ad esempio, un fornitore di servizi di informazione può offrire un servizio che prevede la consegna di un giornale personalizzato direttamente alla stampante di casa del cliente. Nuove opportunità di business per i produttori di dispositivi: grazie all'espansione delle capacità resa possibile dalla tecnologia Jini, sarà messa a punto una nuova generazione di prodotti. Ad esempio, una lavatrice collegata in rete sarà in grado di rilevare e risolvere eventuali problemi prima che l'utente subisca alcun danno. Sun ha di recente lanciato un'importante iniziativa nel settore dei beni di consumo, costituendo la propria divisione Consumer and Embedded, dedicata allo sviluppo di tecnologie per i mercati emergenti sopra descritti. Sun sta inoltre lavorando con aziende quali America Online per utilizzare una rete abilitata per la tecnologia Jini per la fornitura dei contenuti e dei servizi di prossima generazione ad un qualsiasi dispositivo. Agli sviluppatori è stato concesso un accesso anticipato alla tecnologia di connessione Jini da oltre sei mesi. Oggi la tecnologia Jini è disponibile come prodotto presso il sito Web Sun all'indirizzo:
http://java.sun.com/products/jini. La comunità dei licenziatari della tecnologia Jini è il programma chiave per alimentare lo sviluppo della tecnologia Jini ed è costituita dai nomi più prestigiosi dei settori dell'informatica e dell'elettronica di consumo. Questa comunità prevede che ognuno apporti il proprio contributo, condivida e partecipi. Sun mette a disposizione gratuitamente il codice sorgente della tecnologia Jini tramite la Community Source License (CSL). Questo modello consente agli sviluppatori di presentare le ultimissime innovazioni e permette al mercato di decidere quali innovazioni approvare e quali standard di compatibilità devono essere appoggiati. Non è previsto alcun costo per l'utilizzo non commerciale, che coesisterà con le licenze esistenti. "Il modello del Community Source Licensing perpetua spontaneamente l'evoluzione della tecnologia Jini", ha dichiarato Mark Tolliver, Presidente della divisione Consumer and Embedded di Sun Microsystems. "Siamo orgogliosi di collaborare con i leader dei settori dell'elettronica di consumo e dell'informatica alle innovazioni future realizzate con la tecnologia Jini. Il mondo digitale vedrà sicuramente presto l'ascesa di nuovi mercati e servizi di estremo interesse". I membri della comunità dei licenziatari sono: Adaptive Networks, America Online, Axis Communications, BEA Systems, Bosch Siemens, Bull, Canon, Cisco Systems, Inc, Computer Associates, Creative Design Solutions, Dallas Semiconductor, Echelon, Encanto, Ericsson, Funai, IBM, Inprise Corporation, Kinkos Corporation, Kodak, Metroworks, Motorola, Novell, Nokia, Oki Electric, Philips, Phoenix Technologies, Quantum, Samsung, Seagate, Seiko Epson, Sharp, Sony Corporation, Symbian, 3Com Palm Computing, Tatung, Toshiba e Xerox Corp.

TRA L'INCUDINE (DIGITALE) E IL MARTELLO

La confusione regna sovrana, nel mondo del videoludo: software house che sorgono come funghi, società che ne assorbono altre, grosse multinazionali che fagocitano piccole compagnie espandendosi all'inverosimile e rendendo meno divertente il settore... In questo tumultuoso marasma non potevano mancare le case di sviluppo che cambiano nome, magari perché si sono staccate dalla madre che le ha nutrite agli esordi, o perché desiderano proporsi in maniera diversa al mercato: tra queste non si può non parlare della Digital Anvil, software house fondata nel 1996 dalla mente geniale di Chris Roberts e composta dagli stessi individui che hanno dato vita alla saga di Wing Commander (i primi quattro episodi), a Privateer, nonché Strike Commander e la serie di Crusader. Rinnovata nel nome e forte della copertura finanziaria (e non solo) garantita dalla Microsoft, che si occuperà di distribuirne i titoli, la Digital Anvil presenterà nell'arco del 1999 tre nuovi giochi, tutti ambientati nello spazio profondo (e come poteva essere diversamente?): il primo si chiamerà 'Conquest: Frontier Wars', dovrebbe essere commercializzato a metà di quest'anno e sarà uno strategico in tempo reale, genere finora inesplorato dai fratelli Roberts. La trama è decisamente convenzionale: nel 2157 l'umanità, ormai a corto di risorse alimentari sul proprio pianeta, è 'costretta' a colonizzare il resto della galassia. Tutto procede per il meglio fino a quando i Mantis, razza aliena e -ovviamente- cattiva, decidono di mettere i bastoni fra le ruote ai pionieri dello spazio: a essi il compito di piantare la bandiera della Confederazione Terrestre sui sedici sistemi stellari che hanno scoperto, cercando al contempo di spazzare via la minaccia xenomorfa. Le novità offerte da C:FW non sono tali da far gridare al miracolo: l'area di gioco sarà bidimensionale con visuale isometrica, con pieno supporto delle schede compatibili Direct3D. Questa scelta, oggettivamente criticabile alla soglia del terzo millennio, viene invece giustificata dal vicepresidente Erin Roberts, secondo cui l'introduzione della terza dimensione avrebbe sacrificato la giocabilità e la frenesia dei combattimenti, primo obiettivo dei programmatori; la colonna sonora sarà di ottima fattura, completamente orchestrale, con brani di dichiarata ispirazione wagneriana (la citazione di Apocalypse Now è d'obbligo). Più interessante sembra essere il multiplayer, dato che in rete (locale o mondiale) sarà possibile impersonare, oltre ai terrestri e i Mantis, altre due razze, i Solarian e i Vyrium, ognuna con le sue unità, i suoi punti deboli e i suoi punti di forza. A dispetto di quello che sembra essere un titolo assolutamente nella norma, la Digital Anvil ripone molte speranze in C:FW, descrivendolo come un gioco che trasferisce le immense e furibonde battaglie della seconda guerra mondiale (se avete presente titoli come Battle Of Midway avete capito cosa voglio dire) in una trama fantascientifica di tutto rispetto: dati i loro precedenti lavori, possiamo credergli. Il secondo gioco, che dovrebbe seguire di qualche mese C:FW, si intitola StarLancer, e ancora una volta ci troviamo alle prese con i tentativi di colonizzazione del sistema solare da parte dei terrestri: questa volta il motivo della conquista risiede nei desideri espansionistici delle superpotenze, non dome di aver esteso i propri domini su ogni centimetro del pianeta Terra. La guerra impazza tra le grandi nazioni del mondo: Cina, Unione Sovietica, Stati Uniti, ma questa volta il campo di battaglia è la Via Lattea. Fedeli alla tradizione dei loro titoli di maggior successo, la Digital Anvil ci farà indossare i più volte invidiati panni di un giovane pilota di caccia stellari, in un gioco che da Wing Commander prende più di uno spunto. A seconda della nazione per cui decideremo di parteggiare, tutto il gioco seguirà uno sviluppo differente, presentando bivi tra le singole missioni e percorsi differenti al loro interno. Gli stessi comportamenti, decisioni e tattiche che svilupperemo nel corso della partita modificheranno i futuri scenari di gioco. Ci saranno oltre 80 tipi di astronavi a disposizione del giocatore, dalle piccole Corvette alle colossali Super Carrier. Tra le cose che potrebbero far venire l'acquolina in bocca c'è sicuramente la notizia che i filmati di intermezzo del gioco saranno realizzati dallo stesso team che sta dietro le telecamere di "Wing Commander: The Movie"; il multiplayer troverà spazio sulla Microsoft Gaming Zone, con tanto di possibilità di carriera.
L'ultimo titolo di questa lunghissima voce di corridoio riguarda il terzo titolo della Digital Anvil, previsto per l'inizio del 2000: Freelancer. Si tratta di un gioco di esplorazione, commercio e combattimento spaziale prevalentemente on-line, a metà strada tra Privateer ed Elite (il mitico gioco di Braben), parto esclusivo della fervida mente di Chris Roberts. L'ambientazione ci potrebbe ricordare, alla lontana, l'universo di Dune, con la sua buffa tecnologia e il suo degrado morale; la galassia di Freelancer sarà composta da una serie di sfere concentriche al cui interno l'ambiente si muoverà sulla base di regole ben definite, e non sulla scorta di uno script: questo farà sì che il paradigma causa-effetto sia alla base della definizione delle missioni del gioco, sia in singolo che in più giocatori. Esempio: i pirati del sistema A chiudono le rotte mercantili verso il sistema B, che chiede quindi aiuto al sistema C. Nel gioco questa serie di eventi potrà essere scatenata dal computer o dal giocatore stesso.
Tecnologicamente, dice Chris Roberts, sarà qualcosa di mai visto: si vocifera di un motore totalmente poligonale con 'facial motion capture', 10.000 poligoni per astronave e cose del genere. L'interfaccia sarà totalmente controllata dal mouse, e un co-pilota computerizzato realizzato tramite una rete neurale assisterà il giocatore in tutte le fasi di gioco. Volendo condensare tutto in una frase, sarà una sorta di Ultima On-Line spaziale. È tempo di "Wing Commander: The Universe"?

Claudio

IL MONDO È SEMPRE PIU PICCOLO

Pensate a quale curiosa coincidenza: Jay Wilbur e Mike Wilson, due eminenti nomi del mondo del videogioco, un tempo lavoravano per una software house texana di nome id, e insieme a John Romero e soci hanno dato vita a giochi come DooM, DooM 2 e Quake. Poi i rapporti all'interno del team si sono deteriorati e i due hanno preso strade diverse: Jay lavora alla Epic Megagames (Unreal), e Mike è uno dei responsabili della Gathering Of Developers, società di distribuzione costituita da software house, di cui la stessa Epic è fondatrice. Quando ancora scrivevano codice in Texas hanno lavorato per alcuni mesi fianco a fianco con i programmatori della Raven, casa che allora ci consegnò quei due gioiellini che sono Heretic ed Hexen, sviluppati col motore dello sparatutto della id. Anche alla Raven le cose sono andate peggiorando col tempo, e sette programmatori di allora si sono licenziati e hanno fondato la Human Head. Bene, direte voi: adesso che hai finito la telenovela, ti spiacerebbe raccontarci qualcosa di più corposo? E soprattutto, dove sta la coincidenza? È presto detto: la Epic Megagames ha appena annunciato che, insieme alla Human Head, sta sviluppando RUNE, un gioco alla Heretic II basato sul motore di Unreal e distribuito dalla G.o.D. Ma che bello! Le stesse persone che si ritrovano, esattamente come allora, a lavorare su un gioco il cui motore grafico appartiene a uno sparatutto di grande successo, e ambientato ancora una volta in un universo medioevale/fantasy. C'è di che aspettarsi grandi cose, senza dubbio...

Immagino che, dopo le premesse, sarete curiosi di sapere qualcosina di più su questo Rune: come ho già anticipato poco sopra, si tratterà di un arcade in terza persona che ci porterà nel pieno del Medio Evo, il periodo buio dell'umanità: in quegli anni i Vichinghi regnavano in una terra angusta, fredda e poco ospitale, e il paganesimo era la loro sola religione. Il giocatore calzerà il cornuto elmo di Ragnar, un furioso e muscoloso guerriero vichingo che dovrà affrontare, oltre ad orde di nemici in carne e ossa, le mostruose creature della mitologia nordica evocate da uno spirito maligno che vuole annientare la popolazione vichinga. Misto tra combattimento ed esplorazione, arricchito da un'ambientazione dinamica e da un'armeria tipicamente medievale che privilegerà il combattimento corpo a corpo, il gioco si presenta, per ambientazione e trama, l'ideale utilizzo di un motore "evocativo" come quello di Unreal: alla Human Head è stato fornito tutto il necessario per far diventare realtà questo ambizioso progetto, comprese le ultime e non ancora utilizzate versioni del motore grafico della Epic. Il gioco è previsto per la metà del 2000, e non possiamo far altro che mostrare un paio di bozzetti preliminari: avremo comunque tutto il tempo per parlarne ancora, e chissà che non ne salti fuori un'esclusiva alla grande come è stato per Unreal.

Claudio

SPIELWARENMESSE EG!

No, non è una parolaccia in qualche idioma dialettico del centro Nepal (ehi, ho detto "idioma", non "idiota"!), bensì il nome tedesco della più importante fiera internazionale di giocattoli tedesca, il Spielwarenmesse International Toy Fair di Norimberga appunto, giunta lo scorso febbraio alla sua cinquantesima edizione. La fiera si è dipanata lungo quattro giorni (dal 4 al 7 febbraio) durante i quali è successo di tutto, da conferenze a presentazioni di nuovi prodotti (fino ai classici party serali, dove si beve tanta di quella birra che non si vede nemmeno alla October Fest!), interessando direttamente il settore che più ci interessa, quello delle macchine automatiche distributrici di profil...ehm...quello dei videogiochi e dell'intrattenimento elettronico. Di particolare rilievo sono stati gli interventi nella giornata di apertura di Peter Walter, il supervisore generale del Toy Fair, e del ministro bavarese dell'industria, tal Dr. Otto Wiesheu (sembra il nome di un personaggio dei fumetti!). Centro focale del discorso a riguardo del mondo videoludico, però, sono stati alcuni interventi sul fenomeno della pirateria, tema quanto mai scottante in questi tempi in cui il DVD dovrebbe proporsi come piattaforma di sviluppo standard, andando a sostituire i classici lettori CD-ROM, destinati a morire nei prossimi anni. A sentire il professor Rido Busse (ma uno con un nome normale no?) parrebbe che sia solo il 12% delle copie pirata a essere prodotte nelle regioni asiatiche (e quindi Giappone compreso), mentre gran parte della fenomeno della pirateria ha il suo massimo consumo in USA, ma soprattutto in Europa. Oltretutto, pare che le case di sviluppo siano danneggiate non solo dalla mancanza di copie vendute, ma anche nell'immagine, visto che conosciamo tutti quanto sia importante nel marketing che i logo girino e siano visti sulle confezioni.

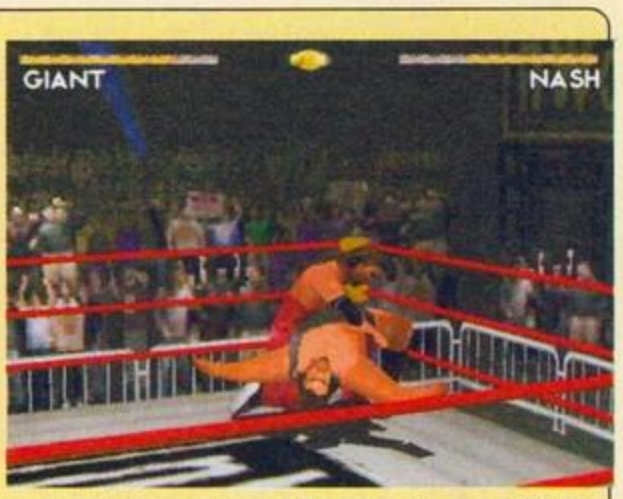
Alla fin della fiera (!!!) si sono contati la bellezza di quasi 40.000 visitatori, cifra di tutto rispetto, se contiamo che in questo settore il Toy Fair deve scontrarsi con i mostri sacri del ETCS e del E3. Buona parte degli espositori era proveniente dall'oriente, ma questo era un dato facilmente prevedibile, contando che Sony e Nintendo si ciucciano una buona fetta del mercato delle console. E già che ci siamo, vi informo che si sono visti alcuni titoli per Dreamcast da far rabbrividire anche le mie povere sinapsi, oramai atrofizzate dal troppo lavoro, così come quelle del Silvestri (beh, insomma... NdSS). Saluto!

Ivan "Kikko" Conte

TI SPIEZZO IN DUE

Amici! Da quanto tempo non si sentiva più parlare del wrestling? Io ricordo (ma la mia memoria è piuttosto fallace, in questo ultimo periodo) che alla fine degli anni '80 ci fu una vera e propria esplosione su tutti i media: trasmissioni televisive (commentate dal grandioso Dan Peterson), speciali di ogni genere, figurine, cartoni animati (ricordo anche un paio di pietose puntate dell'A-Team in cui Hulk Hogan aiutava il quartetto di eroi, sferrando il colpo finale alla serie -purtroppo- già in declino), e ovviamente videogiochi: per console, per PC, per Amiga, per sala giochi. Poi il nulla. Non seguo il mercato delle console con particolare attenzione e potrei quindi essere facilmente smentito, ma non ho più sentito parlare di giochi ambientati sui platinati ring d'America in cui i muscolosi lottatori facessero bella mostra di sé (invece, purtroppo, di titoli continuano a uscirne... NdSS). Diciamo pure che se giochi del genere sono stati presentati sul mercato del PC, allora non hanno mai raggiunto quel livello qualitativo minimo da essere menzionati sulle nostre pagine...

La THQ pare invece intenzionata a riportare in auge uno "sport" che, a quanto pare, negli States continua a essere seguito con attenzione: già da questo mese dovrebbe essere disponibile, distribuito dalla 3D Planet e completamente in italiano, WCW Nitro, che dalle premesse ci fa capire come anche questa nicchia della nicchia si sia evoluta e messa al passo coi tempi. Questo gioco porterà sul vostro PC oltre 60 "superstar" dei circuiti World Championship Wrestling e New World Order, tra cui cito i per me sconosciuti Nash, Raven, Sting e Hollywood Hogan: quest'ultimo si è riciclato clamorosamente cambiando nome ma, furbamente, non le iniziali, in modo da non dover ridisegnare e ristampare tutti i gadget a lui dedicati). Quando parlavo di evoluzione non scherzavo, tant'è che mi sembra di leggere la press release di Tekken 3: ci saranno sette modalità di gioco a disposizione, tra cui quella immancabile di sfida testa a testa con un amico (visto lo sport, starei attento a questa versione 'sarda' di multiplayer... NdSS) e l'inedita, per questo genere di giochi, opzione multiplayer via LAN o Internet; una fluida e dettagliata grafica poligonale riproduce con fedeltà tutti i lottatori; per ognuno di essi sono disponibili una trentina di mosse diverse (e presumibilmente violentissime), nonché combattimenti e personaggi segreti; le sfide si svolgeranno nelle vere arene che sono attualmente teatro dei

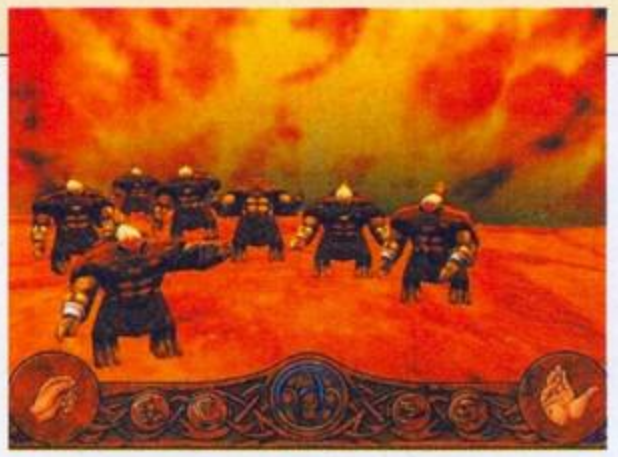


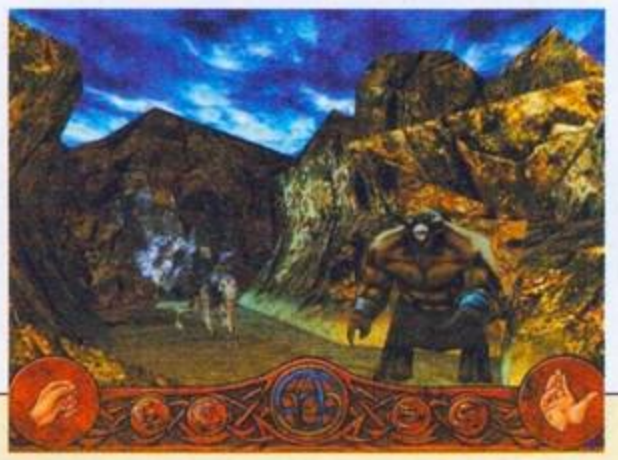
campionati di categoria quali il Nassau Coliseum e il Cow Palace, solo per citarne un paio; le musiche che accompagnano il gioco sono quelle originali della WCW Nitro League; le telecamere saranno mobili e posizionate negli stessi punti in cui stanno quelle dei canali via cavo che trasmettono gli incontri. Il requisiti di sistema per tuffarsi nel mondo colorato, rumoroso e rutilante del wrestling professionista sono un P200MMX con 32 mega di RAM, meglio se accoppiato a una buona scheda acceleratrice; se la possedete, anche una periferica Force Feedback non ci sta male.

Claudio "The Chief Executive SideWinder Crusher" Todeschini

LA STORIA (IN)FINITA

"C'era una volta, nel regno dei Videogiochi, situato in una sperduta landa del Pianeta Terra, una nobile società chiamata Discreet Monsters, che si diede la briga di creare un gioco tratto dal libro 'La Storia Infinita', scritto dal compianto Michael Ende: in esso i loro concittadini potevano tuffarsi e riscoprire l'importanza e la bellezza dell'Immaginazione. Questo mondo, chiamato Fantasia, era governato dalla bellissima Principessa Bambina e viveva in armonia e serenità, alimentato dai pensieri buoni dei bambini della Terra. Quello che essi potevano creare, muovere e far vivere con la forza della loro immaginazione si trovava lì, nelle foreste incantate di Fantasia. Ma col passare del tempo i bambini cominciarono a perdere la voglia di costruirsi le proprie storie, le loro menti si andavano impigrendo e impoverendo... Finché, un brutto giorno, ai margini più lontani di Fantasia, fece la sua comparsa l'oscuro Nulla: esso prese a inghiottire e fagocitare tutto quello che trovava davanti a sé. Il regno era destinato alla scomparsa, a meno che qualcuno non si fosse offerto di salvarlo: il prescelto rispondeva al nome di Atreyu, giovane baldanzoso e pieno di virtù, il cui compito era attraversare tutto il regno per raggiungere la Torre d'Avorio, in cui viveva la Principessa Bambina, e salvarla dall'arrivo del Nulla, restituendo così la vita a tutto il suo mondo. Le prove che egli avrebbe dovuto superare non sarebbero state facili, tutt'altro: lo attendevano la Foresta Ululante, le Paludi della Tristezza, la Terra dei Fantasmi e i giochi enigmistici dell'Oracolo del Sud. In ognuno di questi luoghi avrebbe dovuto far ricorso alla sua fantasia e intelligenza per superare gli ostacoli e gli enigmi che gli si





sarebbero parati innanzi, e talvolta avrebbe pure dovuto combattere. La sua avventura non sarebbe stata lineare, dato che nel regno della Fantasia egli avrebbe potuto spostarsi con totale libertà di movimento, e molti sarebbero stati i sentieri che lo avrebbero condotto alla Torre d'Avorio".
Quanto tempo era passato dall'ultima volta che era stato qui! Atreyu, guardandosi attorno mentre volava sopra le terre di Fantasia a cavalcioni del suo candido FortunaDrago, notava come tutto il regno fosse diverso da come se lo ricordava: ora, al posto dei fitti alberi e delle rustiche capanne di legno dai fumanti comignoli, c'erano molti poligoni colorati, e ogni abitante aveva assunto le fattezze di uno strano e tuttavia ben realizzato modello tridimensionale. Ma tutto era così finto, sebbene fluido... L'evocativa musica che udiva in lontananza richiamava alla sua mente melodie passate, ma qualcosa continuava a non quadrare. Sentì una voce sussurrargli frasi sibilline e misteriose, il cui significato gli sfuggiva: "Atreyu... Siamo le fate del marketing... la data di uscita è Aprile 1999... Atreyu... è richiesto almeno un P200 e Windows 95... Atreyu... Installa le DirectX...". Terrorizzato da quegli spiriti misteriosi che lo turbavano, comandò al Drago di portarlo direttamente alla Torre d'Avorio, dove trovò la Principessa Bambina impegnata in un deathmatch a Blood2. "Principessa... Ma che sta succedendo?... E il tuo regno? Che ne sarà di Fantasia?" "Atreyu, lascia perdere, e fatti anche tu una partita, che è meglio... Tanto ormai la Fantasia è solo una questione di marketing"..

Claudio Atreyu

UN PORTATILE COI FIOCCHI

Il mondo dei portatili sta vivendo un periodo di fermento come mai è accaduto nel passato. Fino a qualche tempo fa, il portatile era uno status symbol, così come lo fu il cellulare fino a un paio di anni or sono. Ora, col calo dei prezzi e l'avanzamento galoppante delle tecnologie, il portatile se lo possono permettere anche coloro che non hanno uno stipendio annuo a nove zeri, come quello del Max (gli zeri si riducono a cinque, dopo le sue numerose puntate a Las Vegas!). Se n'è accorta anche la Hewlett-Packard, che sta lanciando sul mercato tutta una serie di portatili dai prezzi contenuti ma dalle elevate prestazioni, capaci di accontentare anche i palati più fini. Il nuovo notebook si chiamerà HP OmniBook XE, con un prezzo di listino che andrà dalle Lit. 2.913.000 in su. Se pensate che il mercato dei portatili non possa interessare a voi, videogiocatori incalliti, sentite un po' le caratteristiche di questo gioiellino. I processori montati saranno tutti Pentium II o Celeron, con frequenze dai 266MHz fino a 333MHz; il disco fisso sarà, a scelta, di 4,1GB o 6,2GB; la memoria volatile (cip cip!)(argh! NdSS) montata sarà minimo 32MB, ma vi consiglio la versione a 64MB vista la preinstallazione su tutti i notebook dell'amato-odiato Windows 98. Quello che però dovrebbe farvi rizzare le orecchie sarà la presenza di un bel modem a 56Kbps, compatibile col nuovo standard V.90. Provate già a pensarvi sulle spiagge di Tropea mentre, collegati a sbafo all'allacciamento telefonico del bagno Mafalda, mostrate a tutti i vostri amici come siete bravi a stendere quel dannato finlandese che vi sta minacciando con una railgun a Quake 2. Finita la partita, potrete sollazzare tutta la spiaggia con un po' di musica stile unz-unz, grazie al fatto che i lettori CD-ROM 24x, montati su tutte le versioni, permettono l'ascolto di qualsiasi CD Audio senza la necessità di accendere il portatile, sprecando inutilmente le classiche batterie agli ioni di litio (anche se potrete usufruire della corrente dei bagni Mafalda, così da farvi cacciare definitivamente dal gestore in questione!). Se aggiungete che gli schermi saranno a colori e belli grandi (si parla di due versioni, rispettivamente a 13,3" e 12,1"), non vedo proprio perché non fare pressioni sul vostro paparino, affinché si decida a relegare in fondo allo sgabuzzino il suo vecchio portatile funzionante a carbone, per procurarsi l'ultimo gioiello di casa HP. Dopotutto, il lavoro è sempre lavoro...

Ivan "Kikko" Conte

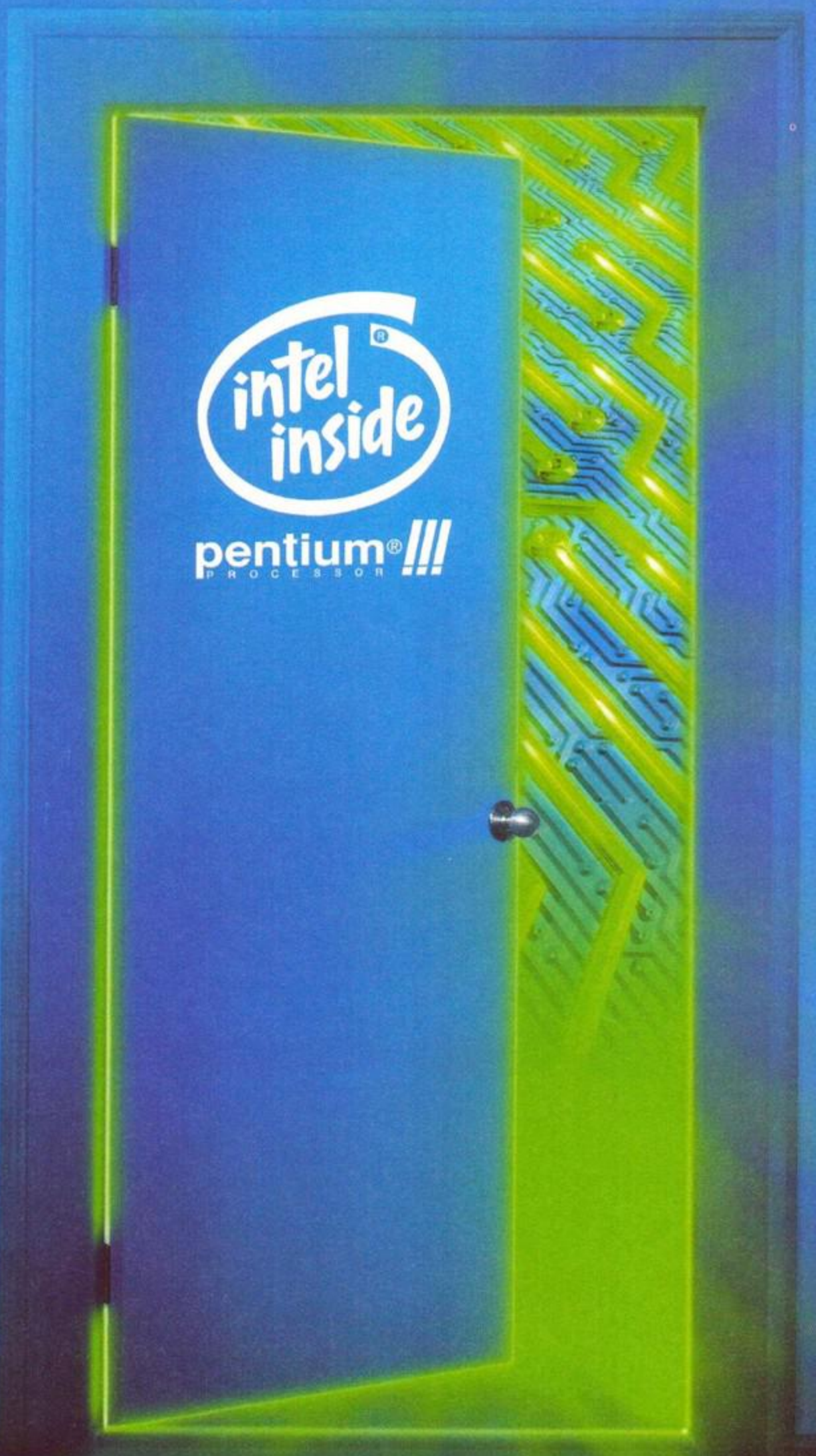
Processore
Intel® Pentium® III.
Tutta la potenza per entrare sul serio in Internet.

Ecco il processore Intel® Pentium® III. Qualunque cosa tu voglia fare - gioco, shopping o navigazione in rete - il processore Pentium III la renderà davvero più entusiasmante. Così, in Internet non ci navigherai più: ci entrerai sul serio. Per vedere come, vai al sito www.intel.it

intel

©1999 Intel Corporation. Tutti i diritti sono riservati. Intel e Pentium sono marchi registrati. This way in è un marchio di Intel Corporation.

this way in™



www.intel.it

Colpo di scena, quest'anno, al Milia: si sono accorti che esistono anche i videogiochi!

A cura di Jacopo Prisco

E' la terza volta che TGM partecipa alla kermesse d'oltralpe sul mercato multimediale, ormai un appuntamento fisso in quel di Cannes verso la metà di febbraio... non neghiamo che i partecipanti (io, Max e a rotazione qualche altro "giocatore" pseudo-redazionale) apprezzano l'avvenimento più per il panorama della Costa Azzurra e per la notevole quantità di casinò nei paraggi (da Sanremo a Mandelieu, sono una mezza dozzina in meno di cento chilometri), ma bisogna ammettere che quest'anno, grazie a opportune modifiche alla formula della fiera, le cose si sono fatte più interessanti. Il Milia nasce come esposizione multimediale volta più che altro a mettere in contatto i vari settori dell'industria, a stringere nuove collaborazioni e a scoprire talenti in crescita; per questo motivo, finora, le grandi software house hanno partecipato con riluttanza, limitandosi a una presenza d'immagine (eccezion fatta, per ovvi motivi, per quelle francesi) e non presentando, in genere, nuovi prodotti. Quest'anno, però, la nuovissima sezione Milia Games ha raccolto e attirato una ricca rappresentanza, e non sono mancata alcune sorprese. La partecipazione dei grandi nomi alla fiera, del resto come gli altri anni, era sempre alta: oltre all'immancabile Peter Molyneaux (che forse prima o poi si deciderà a mostrare qualcosa di concreto del suo Black & White), c'erano anche Sid Meier (Civilization), Doug Lowenstein (presidente della IDSA) e Nolan Bushnell (fondatore della Atari, e di fatto l'uomo che ha dato il via alla storia dei videogiochi). Abbiamo raccolto le novità più interessanti della manifestazione, le trovate qui intorno. Buona lettura...

Una panoramica della fiera; poco illuminata, perché di sole proprio non ne abbiamo visto (anzi, che ci crediate o no un giorno ha persino nevicato).

Eccomi mentre collaudo la funzionalità della tastiera gonfiabile di questo enorme Imac, che faceva bella mostra di sé proprio di fronte al Palazzo del Cinema di Cannes.

HIDDEN AND DANGEROUS

Dato il carattere prettamente Europeo della fiera, il Milia attira un certo numero di sviluppatori in erba del vecchio continente, anche da paesi poco evoluti sul fronte informatico. E' il caso degli Illusion Softworks, che arrivano dalla Repubblica Ceca e che erano presenti con il loro Hidden and Dangerous, al debutto assoluto sulla scena mondiale. Si tratta di uno strategico con forti elementi d'azione, ambientato nel periodo della Seconda Guerra Mondiale; osservando il gioco si riceve subito un'impressione di deciso realismo, probabilmente donata dal fatto che per realizzare gli scenari sono stati consultati dei veterani del conflitto; il giocatore controlla una squadra di 4 unità, individualmente o in gruppo, con una varietà di visuali. Il grado di libertà nel controllo dei soldati è davvero ampio, grazie a un modello fisico molto evoluto, e l'engine sembra del tutto convincente. Il gioco è già stato acquisito dalla Take 2 che ne curerà la distribuzione, e uscirà fra soli due mesi; le premesse per un titolo intrigante ci sono davvero tutte.

RAGE

La Rage ha scelto di mostrare il proprio lineup in partnership con la Intel, che naturalmente offriva al pubblico le prime dimostrazioni della potenza del Pentium III. Lo stile dei giochi dello sviluppatore inglese è inconfondibile, anche se molto varie sono le tematiche: si va da Savage Arena, una specie di Speedball calcistico, a Expendable, una versione super-3D di Ikari Warriors, passando Midnight GT, un gioco di corse di cui ancora non abbiamo visto nulla ma che promette faville, visto che riproduce le corse notturne illegali dei giovani Giapponesi (!). Per il resto, la Rage mostrava il già noto Hostile Waters e annunciava un accordo con Microsoft per la distribuzione di un nuovo gioco di calcio. La Microsoft con il calcio non ha certo un record storico eccellente (ve lo ricordate l'improponibile "Goal!"?), ma nella press-release si fanno proseliti sulla qualità di questo prodotto, che nel classico stile della casa di Redmond sarà localizzato in tutte le lingue del pianeta. Vedremo. In foto, Expendable e Savage Arena (per saperne di più, leggete lo speciale Rage Software a pagina 49 di questo stesso numero... Ndmax).

OUTCAST

La Infogrames è da sempre la regina delle software house "giocose" al Milia, se non altro in virtù del brillante stand che occupa. Il suo ricco lineup offre soprattutto un titolo di rilievo, Outcast, che era in mostra alla fiera e che attirava senza dubbio una certa attenzione. Caratterizzato da un engine poligonale a dir poco strabiliante (anche se non fluidissimo, per ora), il gioco narra delle solite manie di conquista della Terra che finiscono in tragedia. Il giocatore si trova così a controllare l'avanzata aliena in un gioco d'azione in terza persona, con svariati elementi d'avventura. L'intelligenza artificiale gioca un ruolo importante, anche perché il giocatore deve oculatamente decidere chi picchiare e chi farsi amico; per realizzarla sono stati introdotti parametri tratti dalla vita reale, mischiati ad avvenimenti casuali per costruire un'esperienza di gioco davvero convincente. A vederlo commuove, speriamo solo che giri decentemente senza dover ricorrere a un Cray (anche in questo caso, per maggiori informazioni, gustatevi la preview completa a pagina 59).

COSSACKS

Ed ecco quella che ritengo la vera "bomba" della fiera. Stavo salutando un rappresentante della Cryo, quando in uno stand nelle vicinanze (2 metri quadri al massimo), un giovane dalla fisionomia vagamente est-europea armeggiava con uno strategico in stile Age of Empires. Muoveva una quantità incredibile di unità a cavallo attraverso uno scenario dallo stile e dall'architettura chiaramente sovietica. I cavalli sbuffavano, raspavano il terreno e, quando, venivano colpiti si accasciavano al suolo in un esubero di frame di animazione; l'effetto era strabiliante. Purtroppo il ragazzo (che poi era uno dei programmatori) reagiva più o meno con la brillantezza di un citofono alle mie richieste in lingua inglese, fino a che non è arrivato un distinto signore che si è presentato come "l'unico giornalista di videogiochi di tutta l'Ukraina" e ha fatto un po' di pubbliche relazioni per questo titolo. Si tratta di Cossacks, sviluppato dalla GSC Game World di Kiev, in Ukraina, ed è uno strategico in tempo reale ambientato tra le guerre Europee del XVII-XVIII secolo. L'impostazione, a quanto sembra, è a metà fra Warcraft 2 e Powermonger (anche grazie alle possibilità di terraforming) e la grafica è semplicemente incredibile. Mi è stata mostrata una scena in cui ben 7500 unità si muovevano su schermo contemporaneamente! Il frame rate era basso, d'accordo (non più di 5 immagini al secondo), ma se pensate che mancano ancora 10-12 mesi all'uscita del gioco, non possiamo chiedere di più. Ci saranno 50 unità diverse e 35 tipi di edifici, una "fog of war" dinamica e altri fronzoli che dovrebbero rendere questo gioco una "perla" del prossimo futuro. C'era letteralmente la coda per accaparrarselo, ma sembra che proprio la Cryo abbia offerto alla GSC un pre-contratto. Pensate che mi è stato persino mostrato un livello in cui le unità erano state sostituite con i mostri di Doom, giusto per divertimento (e per eccesso di tempo libero, forse)! Talentuosi senza dubbio, questi Ukraini... non voglio sbilanciarmi, ma sono sicuro che ne sentiremo parlare parecchio. Intanto eccovi due foto assolutamente esclusive.=

LE NUOVE DIRECTX

La Microsoft ha tenuto un lungo seminario su DirectX a Cannes, presentando la nuova versione 6.1 e dando alcune imbeccate sulla prossima, la 7.0. Il lancio della versione 6.1 di DirectX ha sostanzialmente due scopi: fornire agli sviluppatori una release aggiornata della suite multimediale che supporti il Pentium III in maniera nativa e lanciare il protocollo DirectMusic. Fornito ai primi sviluppatori nel mese di febbraio, DirectMusic rompe i limiti classici della musica MIDI e consente ai musicisti di creare colonne sonore per i giochi che rispondano in maniera dinamica a quanto avviene sullo schermo. Si tratta di un concetto già sommariamente applicato in alcuni giochi per console (specie sul Nintendo64): in pratica, a una determinata azione di gioco o in seguito a particolari avvenimenti, la musica cambierà di conseguenza, aumentando il coinvolgimento generale e liberandosi dalla classica posizione di semplice sfondo sonoro. Da molti considerato come la più importante introduzione nel settore della musica per PC dopo lo stesso MIDI, il protocollo DirectMusic pare aver già ottenuto il favore di svariati nomi chiave dell'industria, che sembrano elettrizzati all'idea di introdurre questa novità nei loro giochi. Finora soltanto la Lucas aveva offerto nei suoi giochi un tipo di risposta dinamica agli avvenimenti su schermo governato da un protocollo comune; grazie al fatto che si trova integrato in DirectX, il DirectMusic potrebbe diventare effettivamente uno standard. Gli altri miglioramenti di questa release riguardano, come detto, il Pentium III, che verrà utilizzato in maniera trasparente dalle applicazioni Direct3D, sfruttando le sue potenziate capacità geometriche.

I VINCITORI DEL MILIA D'OR

Come è ormai consuetudine, anche quest'anno sono stati assegnati i Milia d'Or. Pare che ogni fiera debba avere il proprio "award" internazionale, e anche il Milia non fa difetto. La giuria, stavolta, era presieduta nientemeno che da Nolan Bushnell. Ecco i vincitori per ciascuna categoria.

GIOCHI D'AZIONE
Wargasm (PC-CD Rom) Infogrames / Digital Image Design UK / Francia

RPG
Zelda: The Ocarina Of Time (Nintendo 64) Nintendo / Giappone

STRATEGICI
Populous III: The Beginning Electronic Arts / Bullfrog / USA

SIMULAZIONI/SPORTIVI
Gran Turismo (Playstation) Sony Computer Entertainment-Polyphony Digital / Giappone

INTRATTENIMENTO FAMILIARE
ShiftControl Interactive Music AudioRom / UK

EDUTAINMENT
Midnight Play (PC-CD Rom) NHK Educational Corporation / Giappone

CULTURA GENERALE
Le plus beau musée du monde (PC-CD Rom) Gallimard Multimedia / Francia

EDUCATIVI
Les Cybersessions Médicales (sito Web) Conceptis Technologies Canada
http://www.cybersessions.com/milia

INTERNET
CNN Interactive (sito Web) CNN Interactive USA
http://www.cnn.com

PREMIO SPECIALE PER LA GIOCABILITA'
Zelda: The Ocarina Of Time (Nintendo 64) Nintendo / Giappone

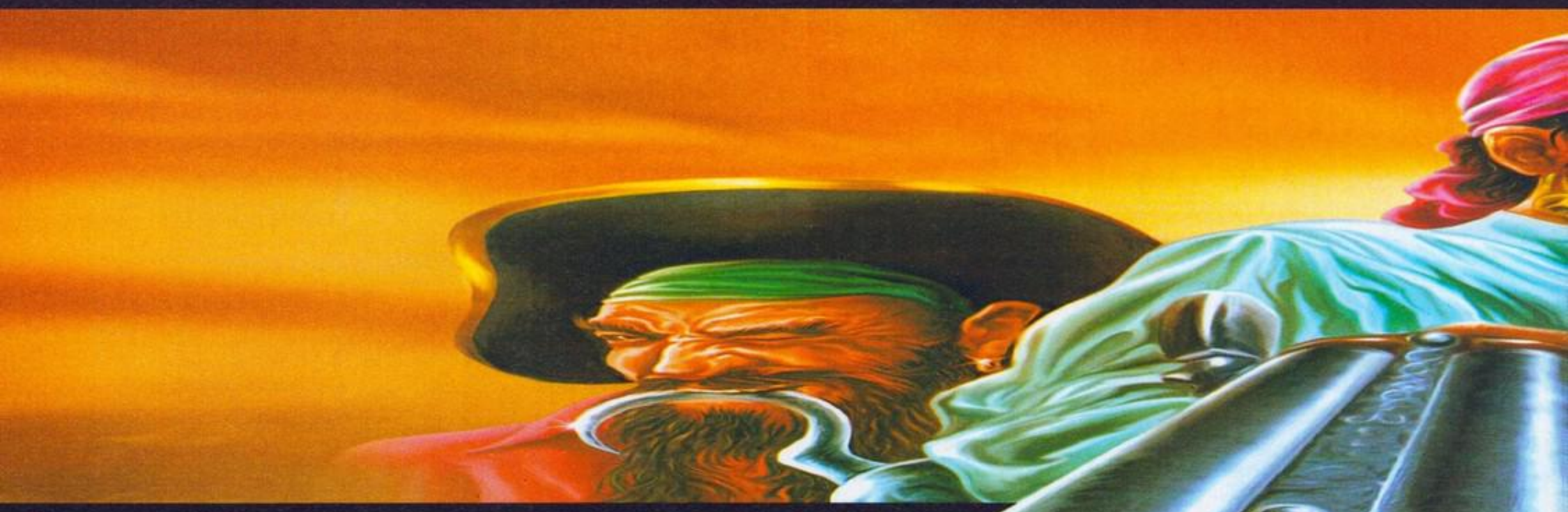
PREMIO SPECIALE PER IL MULTIPLAYER
Starcraft (PC-CD Rom) Havas Interactive Inc / USA / Blizzard Entertainment

******dor

AMERZONE

Ed ecco un'altra chicca della fiera: presentato dalla Microids, questo Amerizone sembra sbalorditivo, ed è tratto da una serie di opere del disegnatore Benoit Sokal. Si tratta di un'avvenurta, in cui il giocatore viene catapultato in un universo di misteri e leggende, in un mondo ostile fisicamente rappresentato da un'immaginaria nazione del Sud America. Il sottobosco della trama narra di creature divine simili a uccelli bianchi, creati dagli dei per donare la vita eterna agli Indiani; queste creature muoiono in cielo e non atterranno mai, ma pare che uno stregone sia riuscito a fregare una delle loro uova. Da quel momento, una maledizione ha colpito il mondo di Amerzone e, ovviamente, solo noi possiamo mettere a posto le cose. Se non è una bolla di sapone, è sicuramente un capolavoro. Guardate le foto...

battaglie coraggio tem
insegui affonda tesori
nquista battaglie cora



Corsairs

FALLOPE

14 anni sul mercato dello sviluppo e della distribuzione dei videogiochi, più di 200 titoli all'attivo per Playstation e CD Rom, da quest'anno

npeste assalti fortezze
saccheggia imperi co
ggio tempeste assalti

ER GIOCO

anche su Nintendo N64® e Nintendo Color Game Boy® . Da oggi Microids è presente anche in Italia.

MICROÏDS
www.microids.com

MeltinPot is a Trademark of ROMANO S.p.A. info tel. 0833/302111 A.G.O. Alcuni Giovani Occidentali photo: Mario Gomez

www.meltinpot.com

MeltinPot®

TITOLO: *QUAKE ARENA*
SVILUPPATORE: *ID SOFTWARE/ACTIVISION*
USCITA: *GIUGNO '99*

ACTIVISION

LA SCOSSA PIÙ FORTE DEVE ANCORA ARRIVARE...

L'attesissimo Quake Arena si sta avvicinando. E per il mondo sarà la fine...

A cura di Stefano "Fragmaster" Lisi

Ho letto da qualche parte un elogio incondizionato alla id Software. Qualsiasi sviluppatore abbia cercato di offuscarne la luce, qualsiasi shooter 3D sia stato concepito, John Carmack e soci hanno sempre avuto una marcia in più, hanno sempre saputo prevenire la bagarre sfornando un nuovo capolavoro. Vero, sacrosanto, anche se ultimamente si è visto qualcuno con le carte in regola per impensierire i maestri texani del deathmatch. Mi sto ovviamente riferendo alla Valve Software e al bellissimo Half Life, titolo che ha raccolto i favori di pubblico e critica e fatto incetta di premi e riconoscimenti un po' ovunque nel mondo. E poi non dimentichiamoci di Unreal, che con l'evoluzione Tournament sembra davvero un osso duro. Ma torniamo alla id e a Quake Arena, evoluzione all'ultimo stadio del concetto di sparatutto in soggettiva indirizzata ai fanatici del multiplayer, ma con un obiettivo in più: consentire anche ai giocatori solitari l'ebbrezza di un deathmatch, la frenesia di uno scontro che contempli altri avversari umani (o quasi, vedremo tra breve), la tensione della caccia all'uomo e il coinvolgimento che tutto ciò comporta.

P.S. Notizia dell'ultim'ora: la id ha raggiunto un accordo con AMD secondo il quale svilupperà Quake Arena per la nuova tecnologia 3D Now!, rendendo ancor più spettacolare la versione che girerà sui computer senza dentro Intel.

La cattiveria espressa dai personaggi è altissima e ancora una volta Carmack e soci ci faranno sobbalzare dalla sedia ogni due per tre.

Come al solito i livelli saranno molto elaborati e altamente evocativi.

LA DEFICIENZA ARTIFICIALE DELL'FBS

Quake Arena sarà impostato come un grande multiplayer. Sia che giochiate in solitario, sia che abbiate decine di avversari umani da sfidare, la struttura di gioco sarà quella del deathmatch. Una simile costruzione prevede la presenza di una serie di avversari computerizzati che necessitano una gestione un tantino differente da quella dei normali nemici che si incontrano nelle partite single-player. Questa nuova generazione di combattenti è stata denominata BOT ed esempi eclatanti se ne sono visti in Unreal Tournament (a proposito: non vi fate sfuggire la preview del Gatto...). In Quake Arena l'attenzione riposta nella realizzazione di modelli comportamentali sofisticati e credibili è stata altissima e John Cash, il programmatore dietro questa delicata sezione, ha dichiarato di non essere mai stato messo così duramente alla

Ancora una schermata per evidenziare i movimenti dei personaggi e l'angosciante look degli scenari. Forse il marine starà cercando il drago del primo Quake?

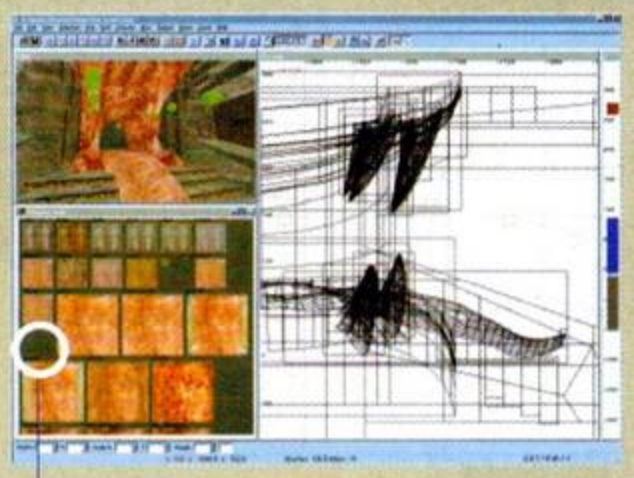
LA VITA È UN FRAG O I FRAG AIUTANO A VIVERE MEGLIO?

Ovvero Quake e dintorni. Il fenomeno shooter in tre dimensioni è nato e si è diffuso con Doom, ma la vera mania è dilagata con Quake e Quake II. Sulla rete è facile imbattersi in siti dedicati a clan, a gruppi di esagitati del multiplayer e alle varie modalità di gioco che ne sono susseguite, come il Capture the Flag o il Cooperative. L'eco del terremoto, poi, in alcuni casi è stato così forte che sono sorte delle vere e proprie leggende metropolitane (come nel caso della versione da corsa Quake Rally o in quello del crossover con Warcraft della Blizzard); molte volte si è trattato di semplici banfe, ma in altre circostanze gli appassionati hanno dato vita a veri e propri giochi paralleli, personalizzati e altamente spettacolari. Una notizia che attendevo da tempo era quella che avrebbe legato Quake al mondo di Warhammer 40k. Ebbene, alcuni appassionati sono riusciti nella titanica impresa, e le foto sparse qui attorno ve ne daranno la prova. Se adorate le atmosfere cupe e fanta-gotiche del celebre wargame della Games Workshop, se adorate sentirvi chiusi in una scatola di metallo e se vi svegliate al grido "Per l'Imperatore!", dovete per forza fare un salto all'indirizzo http://q40k.stomped.com e apprendere come entrare a far parte delle elite di Terminator.

Saltando di palo in frasca come solo io so fare, colgo l'occasione e il box per parlarvi di un'altra iniziativa parallela che, seguendo l'attuale trend videoludico, ci regala delle splendide miniature dei personaggi di Quake. Si tratta di modelli da collezione, animati o statici, da dipingere e da esporre con orgoglio accanto alla scatola originale del gioco. La casa produttrice è la ReSaurus e la prima collezione comprende un Marine Major, il personaggio maschile principale, una Jungle Marine Athena, l'alter ego femminile, una serie di Strogg (Iron Maiden, Technician) e altri mostriciattoli (Barracuda Shark, Parasite), più un Tank super attrezzato. È già in preparazione la seconda serie con tanto di Fiend, Shrambler e DeathKinght. Il livello di dettaglio è decisamente alto e la dimensione è generosa (12-15cm). Purtroppo in Italia sarà un po' difficile trovarli, ma se doveste fare una gita negli States o a Londra non ve li fate scappare!

Alcune ambientazioni saranno raccapriccianti. Alla id Software hanno preferito seguire il filone fantastico, lasciando stare le scenografie realistiche perché ritenute poco stimolanti.

prova. Le difficoltà non derivano tanto dal fatto di dover costruire degli avversari forti (sarebbe alquanto semplice mettere nel gioco dei combattenti potentissimi, che non sbaglino mai e che conoscano tutti i livelli a memoria), quanto nell'ideare comportamenti variabili, non prefissati e credibili. Quello che i giocatori vogliono è la sensazione di trovarsi di fronte ad altri avversari

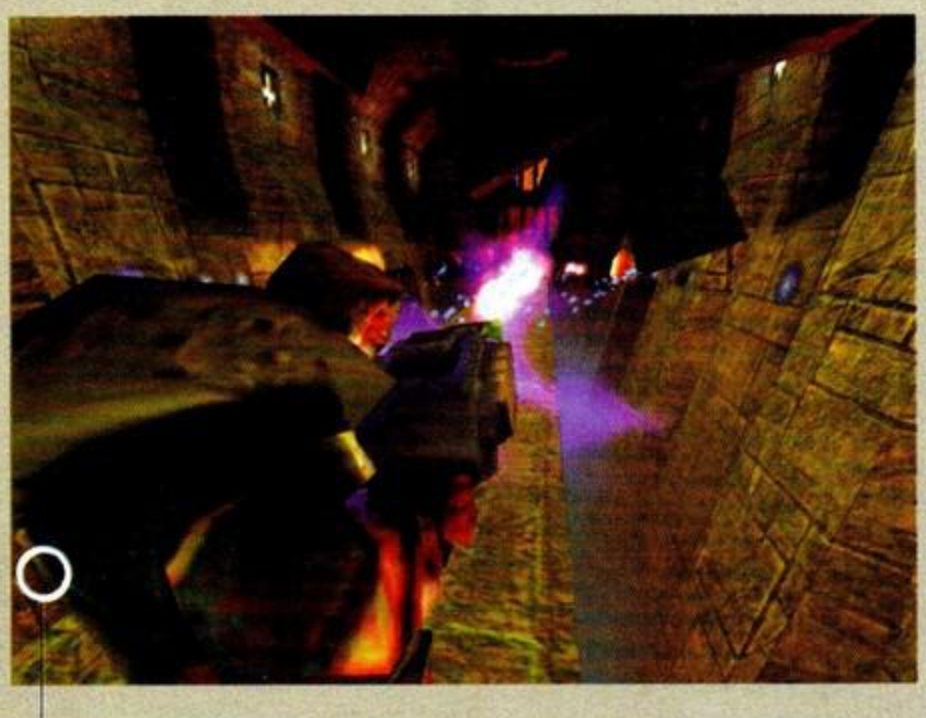


Anche in questo caso il gioco uscirà corredato di un editor ancor più potente e funzionale che mai.

umani e di poter battagliare o cooperare in maniera del tutto naturale. Per questa ragione i BOT di Quake Arena saranno molto diversi gli uni dagli altri e rispecchieranno quella che è l'attuale figura del giocatore di deathmatch. Ce ne saranno alcuni, quindi, che saranno alle prime armi e che commetteranno degli errori, altri che saranno più smaliziati ed esperti in questo tipo di combattimenti e, infine, ci saranno anche i campioni, paragonabili a quei giocatori che passano le nottate in scontri all'ultimo sangue e che sanno tutto di tutti. In ogni caso, sarà sempre presente un fattore di aleatorietà. Ogni nemico, inoltre, sarà dotato di personalità e avrà gusti o abitudini del tutto personali. Alcuni preferiranno le imboscate, altri cercheranno lo scontro diretto; le armi utilizzate saranno a loro discrezione, così come pure la raccolta dei power-up. In ogni caso, non ci sarà nulla di predefinito. Nei primi livelli, quelli immediatamente accessibili, avrete a che fare con nemici "stupidini" (qualcosa al livello del Bossetti che gioca con un simulatore di volo qualsiasi), mentre man mano che progredirete avrete a che fare con avversari più in gamba, proprio come se scalaste un'ideale classifica di giocatori umani.

FIU-FIUUU...
CHE CURVE RAGAZZI!

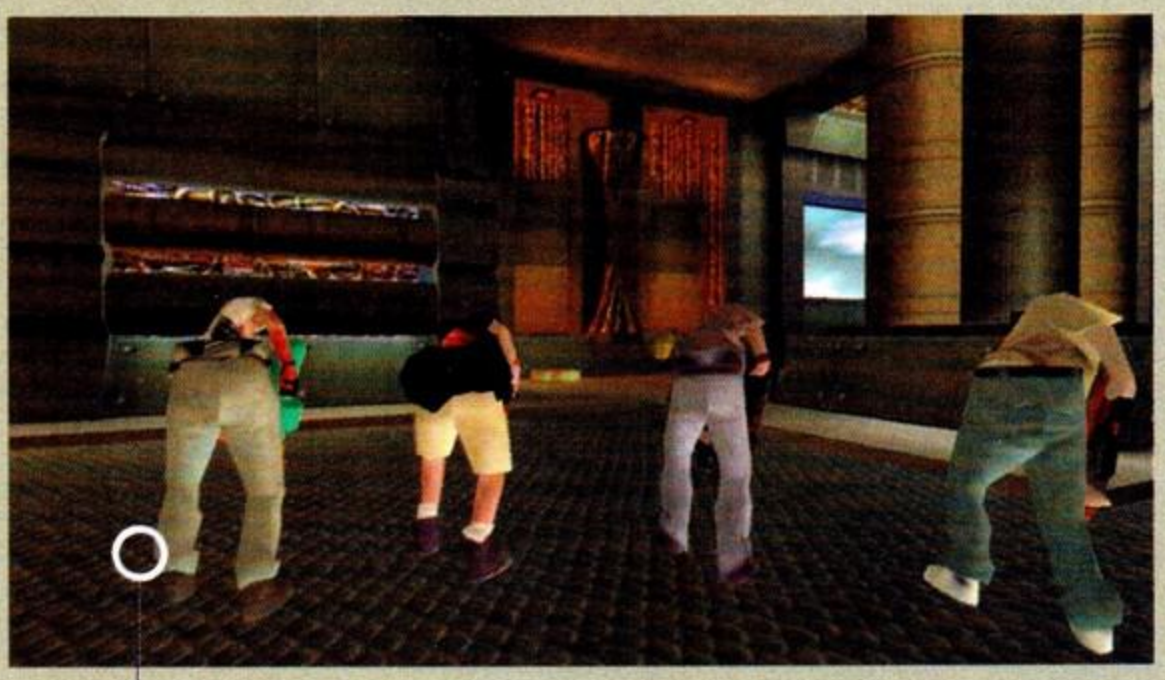
Una delle nuove caratteristiche tecniche di Quake Arena sarà la presenza di superfici solide curve. Dimenticate gli artifici dei programmatori mediante i quali una serie di poligoni venivano avvicinati e "fusi" fino a formare strutture vagamente circolari. Non pensate a qualcosa di spigoloso ma provate a immaginare archi, corridoi circolari, tunnel e intersezioni tra semisfere. Tutto ciò sarà possibile grazie al nuovo tool di sviluppo disegnato da John Carmack per Quake Arena. Non c'è che dire, il risultato sembra essere davvero eccezionale, e pensare che in un'intervista rilasciata a Edge, il buon John ha giurato di non aver mai provato a scrivere un codice per la renderizzazione di superfici curve prima dell'inizio dello scorso anno. Per quanto riguarda gli scenari si hanno ben poche notizie, se non il fatto che saranno riconducibili a sette differenti stili (dal gotico medievaleggiante del primo Quake, al futuristico del secondo, da un'indefinibile struttura vivente di stampo alieno a un tecno-fantasy davvero promettente...) e



Gli effetti luminosi in real-time saranno ancora una volta eccezionali, così come le nebbie volumetriche e le dissolvenze (l'avete vista la foto di apertura?).

Ecco in tutto il loro splendore le nuove strutture basate su superfici curve. Eccezionale...

saranno strutturati come delle arene. Attenzione, però, perché con la parola arena non s'intendono dei livelli circolari in cui decine di combattenti se le danno di santa ragione, mentre sugli spalti dei novelli imperatori romani alzano o abbassano il pollice. Nossignori, per arene si intendono dei livelli studiati per il deathmatch, molto più articolati di quanto visto finora e con una struttura che esalterà prima di tutto questa impostazione. Pertanto non ci sarà una trama definita, non ci sarà una missione da portare a termine lungo tutti i livelli conseguenti, ma si tratterà di una sorta di gigantesca sfida per diventare il numero uno. Immaginate un arcade di guida in cui si scala una classifica e man mano che si diventa bravi si sbloccano le altre piste. Inizialmente saranno accessibili solo un limitato numero di livelli in cui impratichirsi e iniziare l'assalto al trono di "Fragger dell'anno".



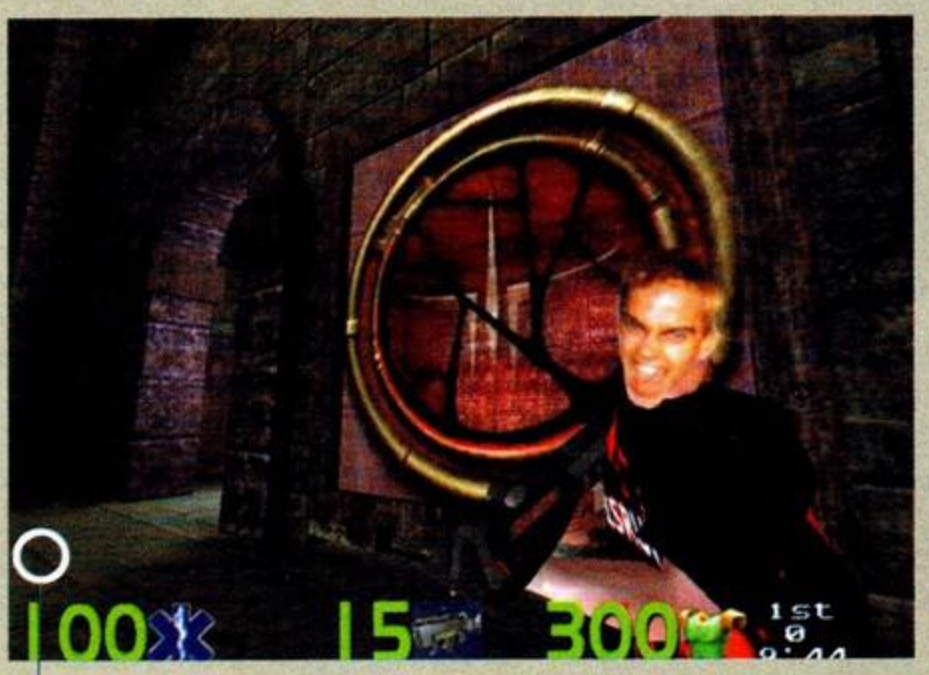
La personalizzazione dei guerrieri può andare oltre ogni limite. Nella foto un particolare di una caccia allo scarafaggio.

TRE PERSONAGGI PER ME POSSON BASTAREEE...

Anche se altre produzioni che si andranno inevitabilmente a scontrare con Quake Arena (Team Fortress della Valve, prima di tutti) hanno presentato un paniere di personaggi decisamente più folto (fino a dieci diversi tipi di unità), alla id Software non sono andati oltre tre possibilità. Questa scelta ha comunque consentito di concentrarsi sulla caratterizzazione dei personaggi che non saranno diversi solo nell'aspetto fisico, ma anche e soprattutto nella sostanza. Le caratteristiche principali saranno quelle della velocità e della resistenza ai colpi (potremmo dire la costituzione), oltre ovviamente alla capacità di utilizzare ben definiti tipi di armamento.

I personaggi di Quake Arena saranno molto più dettagliati di prima e saranno dotati di una quantità di frame di animazione spropositata. Ma non è tutto, visto che saranno implementate nuove tecniche che consentiranno dei movimenti estremamente realistici e ben visibili. Si tratta di un nuovo sistema di gestione delle "ossa" (le "bones" che compongono la struttura base attorno alla quale si costruisce il wireframe del personaggio e quindi la renderizzazione), mediante il quale sarà possibile effettuare una marea di mosse in più e vedere su schermo l'effetto di una qualsiasi azione. Se, per esempio, davanti a voi si trova un compagno e questi guarda una piattaforma posta in alto o si volta verso una porta, voi lo vedrete girare la testa o alzare il capo.

Inoltre, per tutti gli amanti delle manipolazioni genetiche, Quake Arena dovrebbe consentire di personalizzare al massimo i combattenti, fino al punto da poter inserire un'immagine digitalizzata come skin per il volto. In una delle foto allegate dovrebbe apparire un noto personaggio di cabaret redazionale.



Da grande appassionato qual è, il Simonetti è riuscito a far parte dei personaggi di Quake Arena. Il suo ruolo sarà quello del galoppino...

Non mancheranno decine di armi devastanti e i consueti power-up. Anche se è presto per sbottonarsi, alla id hanno parlato di un lanciafiamme e di un nuovo tipo di granata. Gaaa... li voglio.

TITOLO: *BATTLEZONE 2*
SVILUPPATORE: *PANDEMIC STUDIOS PER ACTIVISION*
USCITA: *DICEMBRE '99*

IL SEGUITO DEL SEGUITO...

Battlezone per PC ha rappresentato, a più di dieci anni di distanza, la conversione PC dell'omonimo arcade da sala giochi. Il titolo ha venduto bene ed ora eccoci di fronte al secondo episodio della serie, che promette più che bene...

A cura di Stefano Silvestri

Non credo certo di rivelarvi verità sconvolgenti dicendo che, ormai, gli ingenti finanziamenti cui è sottoposta una software house nella produzione e nello sviluppo di un gioco, costringono a scelte oculate e sono tali da spingere il più delle volte alla realizzazione di seguiti di videogame di successo. La californiana Activision, però, in questi anni è andata oltre, spingendosi per prima verso lo sfruttamento massiccio di quel fenomeno noto a tutti come retro-gaming, complice la nostalgia per i tempi andati che si annida nella maggioranza dei videogiocatori di vecchia data. Così, sulla costa Ovest degli Stati Uniti, hanno avuto la bella idea di andare a rispolverare arcade da bar che hanno fatto la storia del nostro giovane mondo elettronico, dargli una tiratina a lucido e riproporli sui nostri PC. I risultati sono stati tutto sommato positivi, perché se il nuovo Asteroids non ha certo fatto scalpore, il Battlezone uscito l'anno scorso si è rivelato essere un titolo di un certo spessore. Niente per cui strapparsi i capelli, sia chiaro, ma credo sia stato il primo esempio di strategico in tempo reale tridimensionale, con la differenza, rispetto ai prossimi Dark Reign II e Force Commander, che si non impersonava una qualche entità incorporea al di sopra di tutto e di tutti ma un soldato all'interno del suo carro armato, che rischiava la pellaccia in prima persona. L'engine, pur non dimostrandosi d'eccezione, faceva comunque il suo lavoro, il gameplay era frenetico e accattivante quel che bastava per rendere il titolo interessante e, nel complesso, la possibilità di costruire una base all'interno nella quale, se lo si voleva, ci si poteva aggirare anche a piedi, era un'opzione che non poteva lasciare indifferenti. Insomma, diciamo che se Rino Tommasi avesse giocato a Battlezone, l'avrebbe definito un titolo "onesto".

Ebbene, come potete vedere in queste foto, l'Activision, software house di qualità, estremamente cauta quando si tratta di investire i propri soldi nello sviluppo di nuovi titoli, ha ben pensato di spendere parte dei "crediti" guadagnati col primo episodio nello sviluppo del suo seguito, Battlezone 2, per l'appunto.

La prima impressione che si ricava quando si vede girare questo videogame è che in comune col suo predecessore sia rimasta solo l'impostazione base, quella cioè che vi pone alla guida di hovercraft corazzati e armati fino ai denti che si aggirano all'interno di contesti tridimensionali. Per il resto è cambiata l'ambientazione, la resa grafica e, di conseguenza, anche il feeling originario, tant'è che se si confrontasse questo Battlezone 2 col suo nonno da sala giochi si farebbe fatica a intuire il patrimonio genetico che li accomuna.
Temporalmente l'azione si svolge ora dieci anni dopo il primo episodio, che a sua volta si ambientava negli anni '50/'60: dei misteriosi alieni hanno catturato un gruppo di Black Dogs, l'élite guerriera del primo capitolo e, dopo averli adeguatamente mutati, li ha resi delle invidiabili macchine da guerra. Inutile dirlo, a voi il compito di andare sul pianeta alieno e fare giustizia. Proprio il fatto però che vi troverete a muovervi non più sulla butterata Luna o sull'austero Marte, farà sì che vi aggiriate tra alberi, fiumi e laghi, cosa questa che rappresenta un bel cambiamento. Le armi sono sostanzialmente le stesse, con l'aggiunta della devastante e coloratissima Rave Gun (un nome che parla da sé); in più, sarà ora possibile modificare alcuni punti predeterminati del paesaggio a suon di cannonate (vedi archi naturali di roccia, ponti et similia). Come per tutti i giochi presenti in queste pagine, attendetevi ulteriori approfondimenti in futuro.

Questa immagine dà un'idea di quali siano miglioramenti grafici di Battlezone 2: da notare tra l'altro la possibilità di guidare i propri mezzi anche sull'acqua.

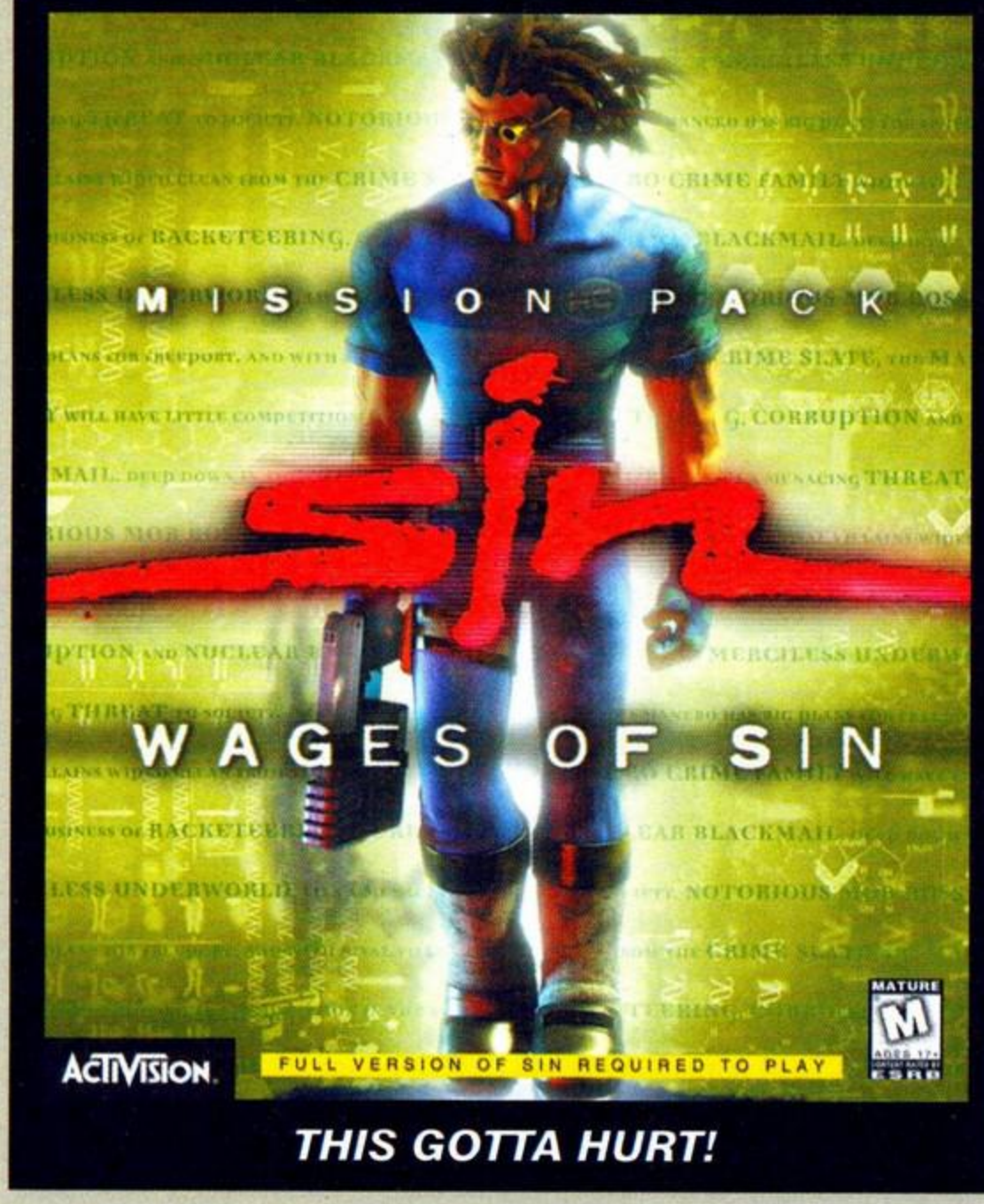
Ora sarà possibile usare delle luci per illuminare le zone più oscure: anche questa è una novità.

Dopo le desolate lande nelle quali ci trovavamo a muoverci nel primo episodio, in Battlezone 2 il paesaggio è ora molto più lussureggiante. Se ne sentiva il bisogno...

Non solo la grafica degli hover-tank è molto più dettagliata ma anche le esplosioni hanno subito un bel restyling: non c'è che dire, il risultato finale è davvero pirotecnico!

John Blade non ne ha mai abbastanza...

A cura di Stefano Silvestri



Alle volte si finiscono dei giochi e se ne sente subito la mancanza (vedi, nel mio caso specifico, Thief), altre invece ciò non accade perché non si fa in tempo. È quello che sta accadendo con Sin, controverso titolo della texana Ritual Entertainment, distribuito dall'Activision, del quale a distanza di tre mesi scarsi sta per essere rilasciato il prevedibile Mission Pack. Compito non facile, questo, perché come ho già avuto modo di sottolineare, il primo Sin, che ho finito giusto un paio di settimane fa, pur essendo un ottimo titolo ha avuto la sfortuna di uscire in contemporanea con Half Life, decisamente di un altro livello. In più, nella foga di rispettare la scadenza natalizia (eh sì che era già un paio d'anni che ci stavano lavorando sopra), quelli della Ritual si sono fatti prendere la mano e hanno presentato sul mercato un gioco non certo esente da bug, al punto che la prima versione scatolata, così come la si trovava sullo scaffale, era impossibile da finire per via di una porta che non ne voleva sapere di aprirsi (e noi, in sede di recensione, ci eravamo fermati un paio di livelli prima). A distanza di un mese è stato rilasciato un patch da 18 MB, che ha reso "giocabile" il titolo, comunque afflitto da altri difetti minori che misteriosamente sono passati inosservati. Tutto questo per dire che, di fatto, il Mission Pack di Sin è già pronto, ma stavolta il play-tester dell'Activision lo stanno giocando e rigiocado proprio per evitare ulteriori figuracce.

Ecco un esempio dei nuovi mostri presenti in Wages of Sin. Da notare che praticamente tutti, anche quelli all'apparenza più indifesi, in realtà sono dotati di armi di tutto rispetto.

Il suo nome sarà Wages of Sin e verrà realizzato non dalla Ritual, com'era lecito attendersi, bensì dalla 2015 Inc., con sede a Tulsa (Oklahoma), società a me sconosciuta ma nella quale il Gaburri m'ha assicurato si sia trasferita di recente molta gente del settore "interessante".
Ovviamente, non ci deve attendere un totale stravolgimento del titolo originale, quanto piuttosto un'evoluzione, un upgrade di quelle caratteristiche che hanno fatto sì che Sin prendesse un sonante 95 sul nostro ultimo numero novembrino. Attendetevi pertanto 13 livelli di gioco con nuove armi, nuovi mostri e piccoli miglioramenti grafici.
Premesso che la versione recensibile dell'add-on di cui sto parlando dovrebbe giungere tra poco sulla mia scrivania, e rimandando quindi i commenti definitivi alla recensione che troverete il mese prossimo, posso dirvi quelle che sono le mie impressioni dopo circa 3 orette di gioco negli uffici londinesi dell'Activision. L'unica vera miglioria riguarda l'introduzione della torcia elettrica, gadget presente nella quasi ormai totalità della concorrenza ma non in Sin, che ha permesso agli sviluppatori di creare locazioni totalmente buie, nelle quali aspettarsi incontri inattesi con i mostri che ci fanno la posta (no, non sto parlando del Paolone). Da notare anche la possibilità di arrampicarsi su delle funi e l'introduzione di nuove armi, tra le quali spicca il lanciafiamme, tanto bello da vedere quanto terribilmente crudele (fa sempre piacere vedere i propri nemici che se ne vanno in giro in fiamme). Per il resto, niente degno di nota dal fronte dei nuovi avversari: quei pochi che ho visto non mi hanno entusiasmato, ma trattandosi di quelli presenti nei primi quattro livelli è lecito aspettarsi qualcosa di meglio più avanti nel gioco. E con questo è tutto.

Noi gli spariamo, lui ci risponde col lanciafiamme. È meglio che iniziamo a pensare a qualche altra tattica...

Questi simpatici cagnolini sono duri a morire e fanno veramente male: prima di affrontarli, è consigliabile trovarsi in posizione sopraelevata (attaccati a una fune o a una scaletta).

Novità, adesso si può usare anche la doppia pistola: che bello!

TITOLO: *DARK REIGN II*
SVILUPPATORE: *PANDEMIC STUDIOS*
PER ACTIVISION
USCITA: *GIUGNO*

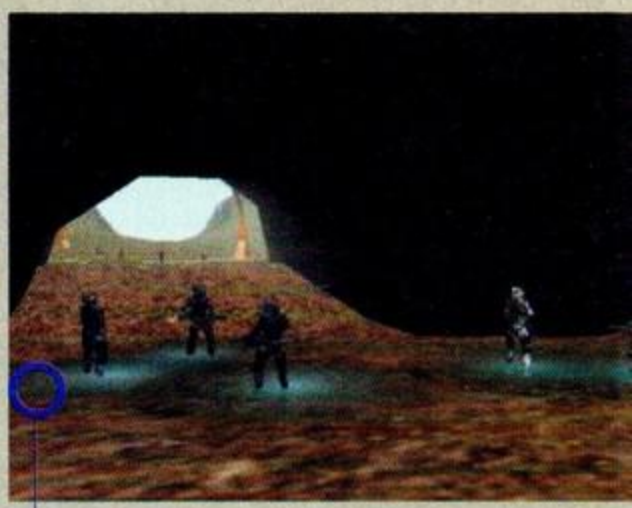
RIVOLUZIONE O BOLLA DI SAPONE?

Torna il regno oscuro dei Pandemic Studios: che si sia alla vigilia di una nuova era nel campo degli strategici?

A cura di Stefano Silvestri

Finalmente, dopo una lunga attesa che dura ormai dallo speciale sull'Activision che scrissi nel luglio scorso (se non vado errato), ecco arrivare per voi le prime foto di Dark Reign II e, per me, la prima dimostrazione "dal vivo" di uno degli strategici in tempo reale che sto attendendo con più ansia. Come avrete capito, si tratta del seguito di quel Dark Reign che un paio d'anni fa sembrava avrebbe spaccato il mondo ma che poi, pur bello e pur avendo venduto tutto sommato più di 500.000 copie, ha finito col perdersi nella massa dei tanti emuli di Red Alert che abbiamo visto in questi anni. È stato allora con queste premesse che i Pandemic Studios hanno pensato a un seguito che rivoluzionasse il panorama degli RTS e, almeno stando a quanto ho visto, pare ci stiano riuscendo.
Dopo anni di bidimensionalità e con un Tiberium Sun che al di là dell'introduzione del Voxel non pare spingersi oltre (e che tra l'altro pare verrà nuovamente ritardato di tre mesi), il team californiano deve aver pensato che fosse il caso di fare qualcosa di più radicale, introducendo per primi la terza dimensione in questo genere di giochi. Il compito, sulla carta tutto sommato non proibitivo, in realtà si sta dimostrando più difficile del previsto, perché l'implementazione di un terzo asse ha comportato un totale cambiamento del gameplay. Per prima cosa, infatti, le unità presenti su schermo dovranno ora essere perfettamente proporzionate al contesto in cui si trovano a muoversi, cosa questa che di fatto implica un minor numero di veicoli e di uomini presenti contemporaneamente su schermo: se infatti con Red Alert, piuttosto che con Total Annihilation, non era difficile trovarsi con una quarantina di carro armati tutti pronti ad assaltare le linee nemiche, provate a immaginare cosa accadrebbe adesso che ognuna di queste unità ha una sua dimensione ben definita. Ci vorrebbe non tanto una visuale dall'alto, quanto una dal satellite, come quella con cui riprendono Will Smith in "Nemico Pubblico"!
Tutto questo significa allora che l'attenzione del gioco sarà riposta più sulle unità nella loro singolarità che nel loro complesso, il che tradotto comporta che non potrete più trattare i vostri soldati come carne da cannone ma che dovrete stare particolarmente attenti a come gestirete tutte le vostre unità.
Già, ma come fare quando si fa fatica a tenerle tutte sott'occhio? Qui entra in gioco allora le gestione della telecamera, il cui corretto utilizzo tornerà utile più che mai. Come

Ecco un primo piano di un vostro soldato: il cerchio verde che lo circonda è l'equivalente della barra di energia che eravamo abituati a vedere sulla teste delle nostre unità.



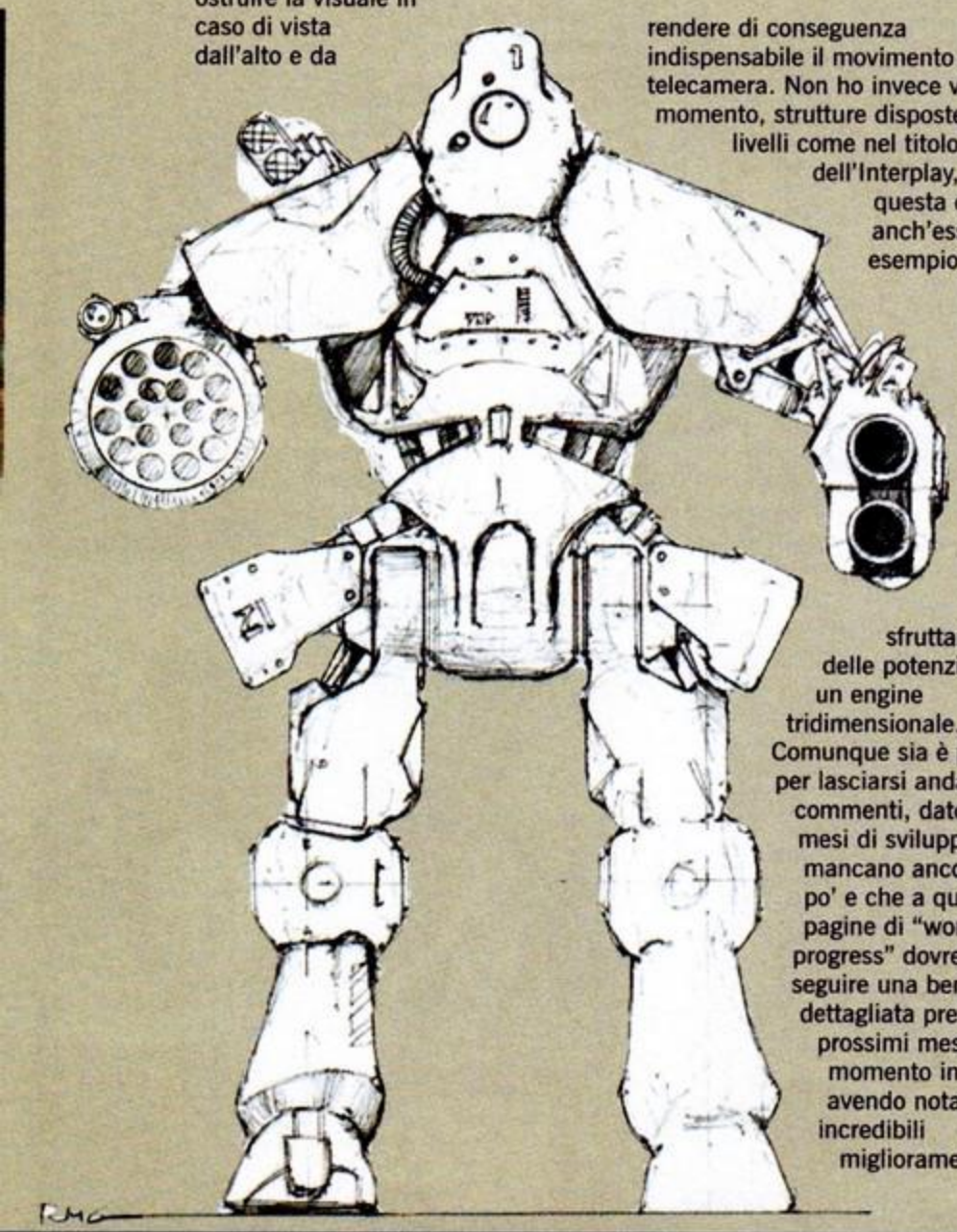
Altra fotografia spettacolare: due soldati fuggono inseguiti da un mech che, coi suoi laser, rischiara la buia notte di un possibile 26esimo secolo.

Una delle cose più belle di DR II è la possibilità, se lo si vuole, di scendere con la telecamera fino a piazzarsi vicinissimi a qualsiasi unità, di modo da poter seguire l'azione praticamente in prima persona.

Le grotte sono un altro di quei casi in cui sarete obbligati a muovere manualmente la telecamera per poter vedere che accade alle vostre truppe.

Due mech si affrontano senza esclusione di colpi: le animazioni di queste unità sono ancora da migliorare, così come gli effetti visivi dei raggi laser e delle esplosioni...

scrissi già qualche mese fa di ritorno da Activate '98, il vero problema non è tanto offrire al giocatore la possibilità di visualizzare l'azione sotto qualsiasi prospettiva possibile, quanto quello di far sì che ci sia un'effettiva utilità nel poterlo fare, altrimenti l'introduzione della terza dimensione finirebbe col dimostrarsi una pura caratterizzazione estetica. A differenza quindi di quanto già visto ad esempio con "Star Trek: New Worlds", in Dark Reign II sono presenti degli alberi piuttosto alti e dalla chioma piatta e larga, così da ostruire la visuale in caso di vista dall'alto e da



rendere di conseguenza indispensabile il movimento della telecamera. Non ho invece visto, al momento, strutture disposte su più livelli come nel titolo dell'Interplay, cosa questa che anch'essa è un esempio dello sfruttamento delle potenzialità di un engine tridimensionale. Comunque sia è presto per lasciarsi andare a commenti, dato che di mesi di sviluppo ne mancano ancora un po' e che a queste due pagine di "work in-progress" dovrebbe seguire una ben più dettagliata preview nei prossimi mesi. Al momento infatti, pur avendo notato incredibili miglioramenti grafici dall'estate scorsa, il gioco pare ancora non perfettamente ottimizzato, con una certa scattosità dell'engine tridimensionale (che tra l'altro funziona solo con schede accelerate) e con le unità che non si muovono ancora con scioltezza (tipo i soldati che camminano in modo non proprio naturale e dei robot a due zampe che sono rigidi nei movimenti). Ovviamente, questi sono proprio i dettagli che di solito di sistemano alla fine e di conseguenza è lecito essere ottimisti in proposito. Prima di passare a parlare degli altri prossimi titoli dell'Activision, credo siano indispensabili altre due notazioni: la prima, che peraltro ho già riportato su queste pagine a suo tempo e che ripeto qui per i ritardatari o per le nuove leve, è che il gioco, pur essendo un seguito del primo Dark Reign, in realtà si colloca su una linea temporale antecedente, e cioè il ventiseiesimo secolo, dove delle tribù altamente tecnologicizzate si affrontano nella cosiddetta Guerra Imperiale.

Credo basti questa foto per rendersi conto di come Dark Reign II, anche solo sotto il profilo grafico, sarà una vera e propria rivoluzione nell'ambito degli RTS.

Immagine esplicativa, questa: per prima cosa, perché mostra che è possibile combattere anche di notte, e poi perché illustra il discorso sui combattimenti sotto gli alberi cui accennavo prima.

La seconda, è che tra le nuove potenzialità di questo titolo ci sono anche le mutevoli condizioni atmosferiche, il che vuol dire che si potrà anche iniziare a combattere di giorno e finire magari di notte. Questo avrà delle conseguenze non solo estetiche ma anche tattiche, dato che i vari schieramenti coinvolti nella guerra si comporteranno diversamente a seconda che ci sia o meno la luce. Sarà quindi più probabile che gli attacchi siano concentrati in diversi momenti della giornata e che quindi, nel caso la battaglia si protragga nel tempo, alla fine ci sia un sostanziale equilibrio tra le forze in campo. Concetto interessante, questo, che sono curioso di vedere messo in pratica. Rispetto a quanto detto e visto a suo tempo, mi accorgo che di ulteriori novità, nel senso vero e proprio del termine, al momento non ce n'è. Dark Reign II è comunque un titolo interessantissimo sul quale senz'altro torneremo a riporre la nostra attenzione nei prossimi mesi. E ora parliamo un po' di vampiri..

Non sempre è necessario mantenere una visuale ravvicinata, alle volte è preferibile cercare di avere una visione d'insieme. Notate comunque come le unità presenti su schermo siano nettamente inferiori a quelli cui siamo solitamente abituati.

TITOLO: *VAMPIRE*
SVILUPPATORE: *NIHILISTIC SOFTWARE*
USCITA: *AUTUNNO '99*

I NOSTRI PC NON SONO MAI STATI COSÌ OSCURI...

Quello degli RPG per PC è uno dei settori negli ultimi tempi più prolifici, e quando la concorrenza si fa dura, di solito si assiste a una rapida evoluzione dal punto di vista tecnologico. Pensate a Fallout, date un'occhiata a questo Vampire e ditemi se non ho ragione...

A cura di Stefano Silvestri

"Il mio nome è stato a lungo dimenticato, così adesso è soltanto DarkSoul. Negli anni in cui ho viaggiato ho visto molte cose. La nascita e la morte di città. Ma attraverso tutti questi anni, io e la mia gente abbiamo sempre vissuto in mezzo ai mortali. Ora però una nuova forza sta crescendo sempre più forte, minacciando il mondo dei mortali, ed è ben peggio di qualsiasi cosa si sia mai vista finora: si fanno chiamare Sabbat, e mentre le nostre forze si indebolivano, loro si facevano sempre più potenti. Questa è la ragione per cui tutti i clan di Camarilla si devono riunire per ricacciare questa stirpe dal buio in cui è nata".

Con queste parole si presenta a noi il protagonista di Vampire, prossimo RPG dell'Activision del quale, lo ammetto, non sapevo nulla fino a qualche giorno fa. Come potrete vedere dalle immagini a corredo di queste due pagine, il titolo in questione pare essere interessantissimo, se è vero che è un gioco di ruolo per PC che finalmente presenta delle atmosfere veramente dark e una grafica d'eccezione. Ammettiamolo, Final Fantasy 7, pur ottimo come gioco, era bello da vedere al massimo su una PlayStation, mentre i vari Diablo, Fallout e Baldur's Gate, anche se dettagliati e curati, non si sono mai dimostrati molto coinvolgenti sotto il punto di vista visivo. Colpa del 2D, colpa della visuale in isometrica? Forse, chi lo sa, fatto sta che al momento non mi viene in mente alcun RPG totalmente e veramente 3D, fatta eccezione per il recentissimo Kings Quest 8, che però è mosso da un engine che lascia alquanto a desiderare.

Qui invece le cose stanno diversamente, perché per questo Vampire l'Activision ha siglato un contratto con la Nihilistic Software, la casa di Ray Gresko, Robert Huebner e Steve Tietze, nomi che ai più non diranno nulla ma che in realtà sono veterani del ludo elettronico con alle spalle produzioni quali Dark Forces, "Dark Forces II: Jedi Knight", Descent, Descent II e il mission pack per Quake "Dissolution of Eternity".

Com'è facile intuire, questi signori hanno una certa dimestichezza col treddì e non ci si deve stupire, quindi, se guardando questo Vampire si ha l'impressione di assistere a una versione goticheggiante di Quake II. Vampire però, come accennavo poco sopra, non è un gioco d'azione ma un'esperienza multimediale nella quale potrete vivere interattivamente il mondo virtuale (notate il vocabolario da TG2) di Camarilla. Questa locazione, che forse qui in Italia conosceremo in quattro (me

Ecco un primo piano di alcuni dei mostri che ci troveremo a dover fronteggiare: paiono cattivi al punto giusto, ma non particolarmente forti o resistenti.

Questo licantropo ci guarda davvero minacciosamente, noi, forti del nostro spadone, non indietreggiamo: come direbbe il Nik, "adesso ce la giochiamo"...

Il nostro "party" si sta trovando in un cimitero forse fin troppo affollato: certo che le locazioni sono davvero ricche d'atmosfera.

incluso) è il frutto della fantasia della White Wolf, società americana che ha ricreato un universo che, stando alle statistiche, viene dopo solamente a quello di Advanced Dungeons & Dragons. Creato infatti nel 1991, Vampire si stima sia giocato sul pianeta Terra da non meno di 1,5 milioni di persone, il che non è poco. Tre sono gli episodi che sono stati creati, rispondenti al nome di "Vampire: The Masquerade", "Vampire: The Dark Ages" e "Kindred of the East".

Ecco una delle poche immagini in mio possesso, nella quale si può vedere com'è fatta l'interfaccia grafica del gioco, apparentemente semplice e immediata.

La licenza, come capirete, è decisamente succosa, e così l'Activision ha deciso di sfruttarla con questo gioco che sarà solo il primo capitolo di una saga che verrà integralmente trasposta sui nostri PC, segno questo della volontà di fare le cose come si deve ma anche indice di una certa sicurezza, fondata sul presupposto che il videogame in questione abbia successo anche al botteghino.

Sulle scalinate del tempio spesso capita di incontrare brutti ceffi: averne ragione potrebbe essere meno facile del previsto

Noi non vogliamo però entrare qui nei risvolti economici dell'operazione, quanto piuttosto dare un'infarinatura generale di quello vi aspetta in Vampire, e cioè un viaggio che vi condurrà dal medioevo al giorno d'oggi. Vi confonderete in mezzo alla gente comune, con la quale dovrete convivere ma della quale dovete anche nutrirvi, sembrando normali a tutti gli effetti ma cercando di nascondere in realtà la bestia è che in voi, la vostra sete di sangue.

Quel che è bello, però, è che le epoche storiche in cui vivrete, nonché le locazioni, sono qualcosa che non si è mai visto prima sui nostri monitor. Christof Romuald, questo è il vostro nome, è un cavaliere che vive nella Praga del medioevo, locazione che (soprattutto dopo aver visto la città meno di un anno fa), ritengo incredibilmente azzeccata per un titolo del genere. Voi condurrete la vostra normale esistenza, finché un giorno non farete uno di quegli incontri che cambiano la vita, divenendo un vampiro. I problemi che di solito vi affliggevano (fame, denaro, amore, salute) sono scomparsi e altri ne hanno preso il posto: non solo infatti dovrete sopravvivere in mezzo ai comuni mortali, ma per giunta dovrete riuscire a fronteggiare la minaccia rappresentata da diversi clan di vampiri che si fronteggiano l'un l'altro, guidati dietro le quinte dalla lunga mano di un misterioso Signore Vampiro. La vostra esistenza, e di conseguenza anche i periodi storici che vi troverete ad affrontare nel corso del gioco, si estenderà per 800 anni, e le vostre gesta si ambienteranno, oltre che nella succitata Praga, anche nella Vienna del sedicesimo secolo e nelle Londra e New York dei giorni nostri. Non so a voi, ma a me l'idea attizza non poco...

Se penso che di solito il giocare a un RPG implica dover sopportare una grafica mediocre, vedendo le immagini di Vampire non può far altro che venirmi la voglia di mettere la mani sulla prima versione giocabile che mi capiti a tiro...

Tecnicamente parlando, tutto l'RPG sarà mosso da un nuovo engine chiamato Nod (un tributo a Command & Conquer?), realizzato apposta dai Nihilistic, che funzionerà unicamente in versione accelerata (Direct3D, Glide e OpenGL). Tra le sue caratteristiche di spicco, figurano dei modelli "scheletali" all'avanguardia e dei personaggi realizzati con circa un migliaio di poligoni, texture a 16, 24 e addirittura 32 bit, effetti luce e nebbie volumetriche degne di Unreal, e una totale configurabilità che permetterà all'utente di modificare a piacimento il motore grafico di Vampire.

Ovviamente non può mancare il supporto al multiplayer, che potrà avvenire attraverso qualsiasi tipo di connessione conosciuta, e che potrà essere giocato in modalità cooperative (fino a 4 giocatori che vivranno assieme la loro avventura) o Hunter-Hunted (nella quale ci sarà chi vestirà i panni del vampiro e chi quelli dell'umano pronto a dargli la caccia). A tutto ciò, aggiungete la possibilità di utilizzare uno sproposito di armi e di incantesimi tipici delle discipline occulte dei Vampiri, e capirete anche voi come persino chi come me non è mai stato particolarmente attratto dal genere, aspetti con una certa curiosità di saperne di più in proposito di questo gioco.

La grafica di Vampire, a mio avviso, ha dello spettacolare: credo che questa foto dia un'idea ben precisa di quanto affermo...

Dal canto mio, posso assicurarvi che tra E3 e Activate '99, farò del mio meglio per tenervi informati, sempre che poi non salti fuori qualche altro scoop più sostanzioso...

© Ubi Soft. Tutti i marchi e i loghi citati appartengono ai legittimi proprietari

TONIC TROUBLE

Se Ed freme...

Super Ed spreme!

Distribuito da:
3D Planet srl - Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

WINDOWS CD-ROM PC

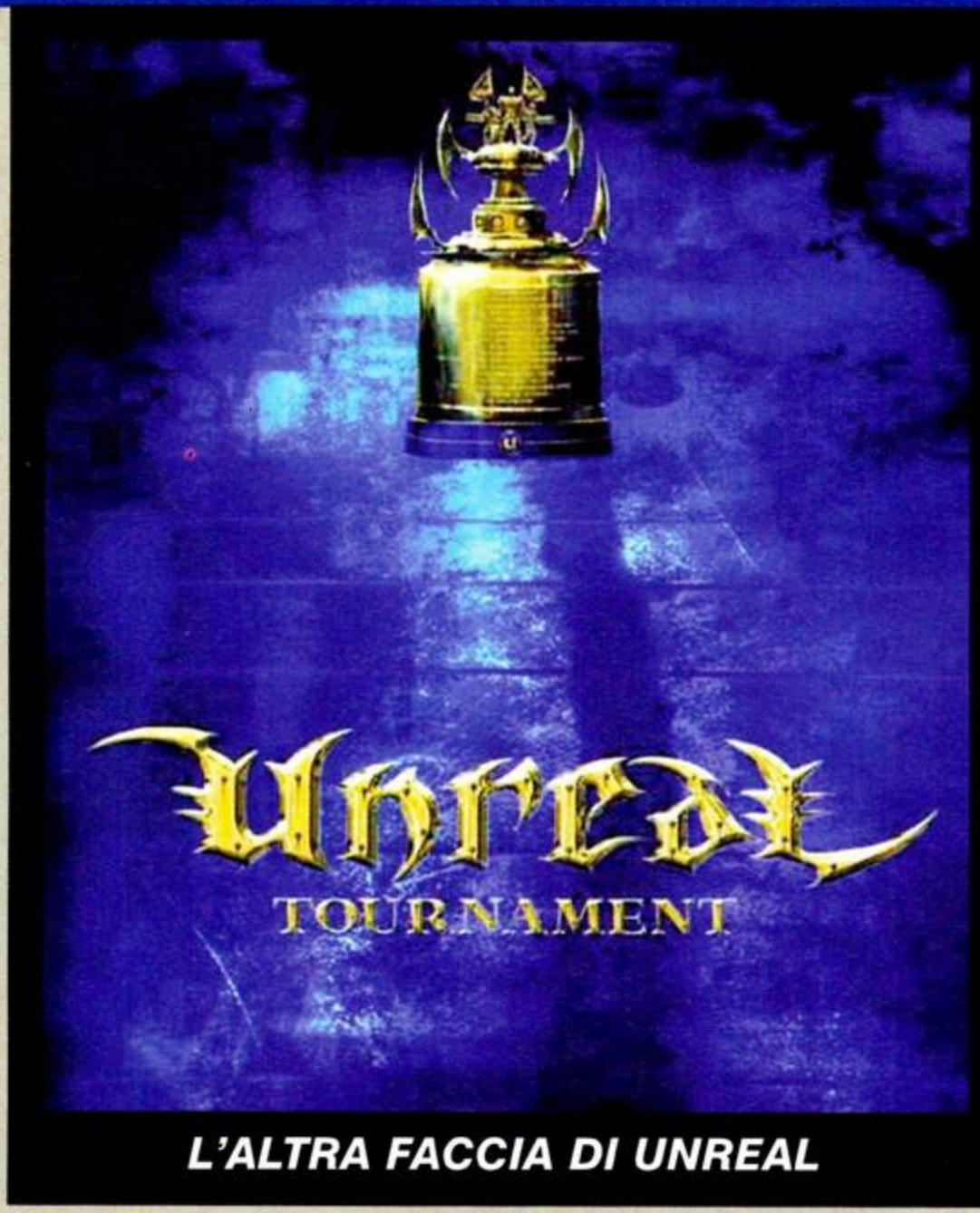
DVD ROM

NINTENDO 64

Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala,n 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
ubisoft@ubisoft.it
www.ubisoft.it

Ubi Soft ENTERTAINMENT

TITOLO: *UNREAL TOURNAMENT*
SVILUPPATORE: *EPIC GAMES PER GT INTERACTIVE*
USCITA: *APRILE '99*



L'ALTRA FACCIA DI UNREAL

Unreal Tournament, il torneo più devastante della storia dei videogiochi, sta per iniziare sui vostri monitor. Dal vivo...

A cura di Stefano Silvestri

Ecco un esempio del Pulse Blaster in modalità di fuoco secondario: non fa tantissimo male ma in compenso vi permetterà di tenere costantemente sotto pressione il vostro avversario. Psicologicamente devastante.

Se ho deciso di intitolare questa preview "l'altra faccia di Unreal", un motivo ci dovrà pur essere: e infatti c'è. Si dà il caso che qualche mesetto fa leggessi di un imminente Unreal Tournament, una sorta di risposta a quel Quake Arena del quale si parla ormai da tempo immemore. Siccome, ma ormai lo sapete, non sono un fanatico del multiplayer, ammetto di aver letto la news con un certo disinteresse: "vabbè", ho pensato, "meglio aspettare Unreal 2".
Dopodiché, il Mercoledì della settimana scorsa ero a Londra per i reportage miei e del Duspa che vedete in questo numero, quando sul treno per Liverpool ricevo la telefonata della GT Interactive: "Stefano, ti andrebbe di venire Lunedì a vedere Unreal Tournament?". Tento la banfa del "visto che sono già qui, pagatemi solo il biglietto di ritorno e coi soldi di quello d'andata offritemi l'hôtel fino a settimana prossima", cortesemente il PR della società inglese mi fa capire che il mio tentativo era buono ma non abbastanza, e così l'altro ieri mi sono trovato per l'ennesima volta sul British Airways delle 8 del mattino diretto nella capitale britannica, che posso ormai considerare a tutti gli effetti la mia seconda città.

Un colpo di Automag uccide il nostro nemico, che vola in aria come in uno dei film di John Woo: spettacolare...

Eccolo qui, il famigerato Impact Hammer: arrivate a ridosso del vostro avversario e di lui rimarranno solo le frattaglie attaccate al muro!

Ammetto che se non ho mandato qualcun altro a vedere il gioco è stato perché mi fa sempre vedere Jay Wilbur, uno dei miei idoli quando non facevo questo mestiere, uno stimabilissimo professionista adesso che lo conosco. E invece, dopo qualche minuto che ero lì, ringraziavo la Provvidenza per aver deciso di sottopormi alla levataccia: Unreal Tournament, infatti, m'ha esaltato.
Prendete tutte le critiche che si sono lette in questi mesi sul titolo della Epic Games, e cioè che è bello ma che è noioso, che non c'è mordente, che il multiplayer non funziona bene, e buttatele via. UT (d'ora in poi lo chiamerò anche così) è esattamente l'opposto.
La filosofia di base di questo titolo, infatti, è non solo quella di essere il top per quanto riguarda il gioco in rete ma anche, e soprattutto, di riuscire a ricreare, a simulare, una sessione in multiplayer da soli.
A differenza infatti della stragrande maggioranza delle case americane che, non guardando al di là del loro naso, puntano solo sul multiplayer convinte che solo perché da loro le linee telefoniche sono buone debba essere così ovunque nel mondo, Jay Wilbur e soci hanno pensato esattamente l'opposto e si sono quindi proposti di realizzare la migliore simulazione di gioco in rete che si sia mai vista.
Il fulcro su cui ruota il tutto sono i Bot e la loro avanzatissima intelligenza artificiale: per chi non sapesse di cosa stia parlando, ricordo che, ancora all'epoca del primo Quake, un giorno apparì sulla Rete un patch per dei misconosciuti Reaper Bot, degli omini mossi dalla

Il fucile di precisione può anche essere usato per scontri ravvicinati, visti i danni che i suoi proiettili possono infliggere al nemico. Ovviamente però, non aspettatevi di poter sparare un colpo al secondo...

Ecco un esempio dell'intelligenza artificiale dei Bot: noi stiamo colpendo un avversario con la Minigun, e i nostri alleati virtuali si esibiscono in un fuoco incrociato a suon di Pulse Blaster. Questo sì che è vero cooperative!

CPU che si comportavano in modo tanto realistico da sembrare veri. Il signore che realizzò questi piccoli prodigi tecnologici, nel giro di un paio di settimane si ritrovò a essere assunto dal team di Unreal, dove programmò, se non ricordo male, gli Zeus Bot, ancora più micidiali dei suoi precursori, per alcuni forse anche troppo. Da allora il concetto dei Bot è stato ripreso e affinato, fino ad arrivare al punto in cui, l'altro giorno, dopo un paio di minuti a Unreal Tournament mi sono trovato a lanciare un paio di insulti al giornalista scandinavo che giocava seduto di fronte a me, salvo scoprire che i due PC non erano in rete e che il mio avversario era mosso non da un essere umano bensì dall'intelligenza artificiale del computer. Volete sapere cos'è accaduto di preciso? L'esempio? Beh, ero lì che inseguivo un soldato ormai prossimo alla morte, quando questi fugge e prende un ascensore, sale al piano di sopra, prende il medikit, quindi sale nuovamente sull'ascensore, scende e mi spara. Io rispondo al fuoco, lui aziona ancora l'ascensore, risale e riscende subito dopo cogliendomi ancora una volta di sorpresa. Capisco che aria tira e quando questi sale per la terza volta mi preparo a dargli il colpo di grazia non appena questi si faccia nuovamente vivo. Ebbene, con mia grande sorpresa, l'ascensore è sceso vuoto e il bot mi ha preso alle spalle con un diversivo, buttandosi giù da una passerella del piano superiore quando meno me l'aspettavo.
Credo che quanto appena detto sia sufficiente a lasciare stupiti, ma sappiate che avrei numerosi altri aneddoti da raccontarvi, cosa che non faccio per puri motivi di spazio. La vera differenza però con quanto s'è visto finora, inclusa la sezione coi Bot di Unreal, è il fatto che mentre fino ad adesso gli avversari mossi dal computer erano solamente dei nemici, ora si può giocare con essi (fino a 9!) in vero cooperative, potendoli per giunta regolare su diversi livelli di bravura. Si potrà quindi impostarli come stupidi, "learning" ed esperti. Mentre il primo e l'ultimo parametro non credo meritino approfondimenti, riguardo al secondo credo sia interessante dire che l'intelligenza artificiale dei Bot sarà tale che questi, man mano che passeranno sempre più tempo all'interno di un livello, impareranno come è fatto, dove sono dislocati i bonus e le armi da raccogliere, diventando sempre più agguerriti ed efficaci come alleati o come avversari. Ma non è tutto: a seconda della bravura che si sceglierà per i Bot, questi avranno tempi di reazione sempre più ridotti e inoltre apprenderanno quale sia l'arma appropriata da usare al momento giusto. Non bastasse, questi imposteranno la loro azione sulla base di come voi vi comporterete, il che vuol dire che se vi dimostrerete all'altezza della situazione i Bot vi tratteranno con un certo riguardo, mentre se invece vi rivelerete delle mezze calzette verrete aggrediti costantemente, in quanto ritenuti dalla loro intelligenza artificiale come scarsamente pericolosi. Semplicemente incredibile! Tornando alla precisazione di cui sopra, e cioè il "vero cooperative", mi sento di andare un po' più a fondo col discorso: nel primo Unreal era presente la possibilità di formare un team composto da noi più altri Bot, con cui affrontare una squadra interamente gestita dalla CPU. Il fatto è che i nostri compagni di squadra non è che fossero particolarmente intelligenti, col risultato che si limitavano a cercare di distruggere il nemico, ma nulla più. Ora invece il discorso è diverso, dato che i Bot dalla nostra parte non solo risponderanno al fuoco ma ci copriranno in caso di difficoltà o verranno darci manforte qualora si sia riusciti a mettere alle strette un nemico: più di una volta m'è capitato di chiudere in un angolo un avversario col fuoco secondario del Pulse Blaster (una nuova arma su cui tornerò in seguito) e vedere il mio "alleato" virtuale arrivare a chiudere qualsiasi via di fuga con un fuoco incrociato.
Credo che questi esempi diano molto bene l'idea di quali siano gli sviluppi nell'intelligenza artificiale dei Bot; peraltro, avendo sotto mano un'esauriente press-release, non vedo perché non andare a fondo col discorso. Dunque, innanzitutto è stato migliorato il sistema di navigazione dei suddetti, col risultato che ora usano da soli gli ascensori, gli interruttori per aprire le porte, nuotano e utilizzano i giusti oggetti per sorpassare ostacoli quali la melma e la lava. Oltre a questo, i simpatici amici ora si servono dell'arma appropriata a seconda della situazione e dell'ambiente in cui si trovano: se è ristretto, spareranno proiettili ma non armi esplosive per evitare di essere danneggiati anch'essi dallo scoppio, mentre negli spazi aperti scaricheranno anche l'arsenale più pesante.
A tutto ciò si aggiunga che è stato aumentato il loro senso tattico, col risultato che ora si apposteranno al punto giusto per sparare col fucile da distanza, e subito si capisce come sia facile confondere un Bot gestito dal computer con un avversario in carne e ossa (insomma, cercate di capirmi, sto cercando di

Come vedete, l'engine di Unreal è sempre all'avanguardia per quanto riguarda la gestione degli spazi aperti...

Altro primo piano di un Bot di Unreal Tournament: pare che dopo averlo realizzato, il programmatore che l'ha creato abbia detto "perché non parli?", ma forse si tratta solo di una leggenda metropolitana...

Altra foto tratta da una fase di gioco: questa volta siamo noi a coprire un nostro Bot alleato.

giustificare la mia magra figura... NdSS). Chiudo il discorso dicendo che premendo il tasto "V" durante la partita, si potranno impartire ordini ai nostri compagni quali difendi o attacca la base, mantieni la posizione, coprimi e altro ancora, per un totale di nove possibili comandi. Sublime...
Io credo che quanto detto sia già di per sé sufficiente a far considerare seriamente l'acquisto di un gioco come questo, sempre che si sia interessati al genere. Alla Epic devono invece averla pensata diversamente, dato che Unreal Tournament, rispetto al suo predecessore, s'è anche arricchito di nuove modalità di gioco. Ecco una breve rassegna di tutti i modi in cui potrete sbizzarrirvi col titolo distribuito dalla GT Interactive: il primo è "Capture the Flag", dove si creano due squadre, la blu e la rossa, ognuna delle quali possiede una bandiera del proprio colore. Il compito è quello di catturare quella avversaria e portarla alla propria base senza che ovviamente l'avversario faccia altrettanto con la nostra. Se tutto va bene si guadagnano dei punti, in caso contrario si dovrà cercare di trovare il mariolo che c'ha privati del nostro stendardo e blastarlo come più ci aggrada. Ben più innovativa è la modalità "Assault", nella quale anche qui verranno formate due squadre, delle quali una si dovrà occupare di portare a termine un certo obiettivo (assaltare un treno, scappare da una prigione o distruggere il terminale di un computer) mentre l'altra dovrà invece ergersi a ruolo di difensore. Il tempo è prefissato e, una volta scaduto, la mappa verrà riavviata a parti invertite. Altrettanto originale e intrigante è anche la modalità "Domination", nella quale verranno fissati dei punti chiave (che nel gioco si chiameranno ControlPoints) che si dovranno conquistare standoci sopra per almeno 4 secondi, se questi erano neutri, od 8 secondi se invece erano precedentemente posseduti dall'avversario. Maggiore è il numero di punti chiave controllati, maggiore sarà il nostro punteggio accumulato. Prima di passare ad altro, non si può ovviamente non accennare al "Tournament Deathmatch", il vero fulcro del gioco, nel quale si entrerà di volta in volta in un'arena diversa cercando di uccidere tutti gli avversari un certo numero di volte entro un tempo prefissato: completare l'obiettivo significa passare al livello successivo, fallirlo comporta il ricominciare daccapo. Se si completano tutte e dieci le arene, si vince il Torneo.
Tiro le somme di quanto ho scritto e già non vedo l'ora di ricevere la beta di Unreal Tournament, che dovrebbe fare capolino sulla mia scrivania di qui a pochi giorni. Eppure la Epic mi stupisce ulteriormente con una serie di nuove opzioni con le quali hanno reso il gioco ancora più flessibile: oltre a FragLimit, TimeLimit, MaxPlayers, GameSpeed e CoopWeaponMode (che riguardano il numero di uccisioni, il limite di tempo, la velocità del gioco e le armi da usare in sessione in cooperative), molto interessanti sono i parametri JumpMatch (che permette di saltare due volte più in alto, con somma disperazione di chi vi sta prendendo di mira), Novice Mode (ideale per i principianti, visto che fa sì che i Bot si muovano più lentamente e facciano meno danno) e Hard Core (l'opposto del Novice Mode). Il tutto senza dimenticarsi delle numerose telecamere per gli spettatori, coloro cioè che vogliano connettersi a un server e godersi passivamente una sessione in multiplayer, guardando gli altri che si scannano e facendo dello zapping tra le varie telecamere.
Prima di passare ad altro, credo sia indispensabile dedicarsi a un'altra parte di Unreal che ha subito un pesante restyling, e cioè quello delle armi. Oltre infatti a quelle nuove, quelle vecchie sono state riviste nella grafica e negli effetti sonori: anche se ammetto che i gingilli a nostra disposizione nel primo episodio non mi sono mai particolarmente dispiaciuti, numerose persone hanno sempre trovato che le armi di Unreal non fossero abbastanza "cattive" e grintose per competere ad esempio con quelle di Quake II. Poiché alla Epic si può dire che siano tutto tranne che sordi al feedback proveniente dalle masse, ecco quindi un lanciarazzi a sostituire la discutibile Eightball, un nuovo Flak Cannon indubbiamente più bello da vedere, un ASMD che ricorda ora un fucile ad alta precisione (e infatti si chiama ora Shock Rifle), e un Razor-Blade (denominato Ripper) che, invece, mi sembra meno bello della sua versione originaria, ridotto com'è a una specie di lancia-CD.
Come detto le novità non finiscono qui, ed ecco allora la possibilità di impugnare fino a due Automag (in onore a John-Woo?), un nuovo BioRifle, una rinnovata Minigun (che adesso presenta sul lato un display indicante il numero di proiettili rimasti, un po' come i fucili d'assalto di Aliens), lo Sniper Rifle (per fare del sano cecchinaggio), il Redeemer, il Pulse Blaster, l'Impact Hammer e il Translocator. Siccome queste ultime sono le quattro vere e proprie armi nuove, vediamole un po' più in dettaglio.
Il primo è, insieme al BFG 9000, l'arma definitiva per eccellenza: basti dire che è una specie di cannone che spara una piccola testata nucleare, capace di disintegrare chiunque si trovi nel suo ampio raggio d'azione. Il bello viene quando si spara usando il fuoco secondario: in questo caso si passerà a una visuale "in soggettiva" del missile, che si potrà teleguidare limitatamente alla sua velocità e inerzia (ricordate però che, mentre lo fate, potete essere attaccati). In generale, si tratta di uno strumento di distruzione indiscriminato, da usarsi esclusivamente in spazi ampi, dato che in caso contrario si rischia di morire istantaneamente insieme all'avversario. Più utile il Pulse Blaster, che spara delle singole scariche di energia col fuoco primario (come il fucile al plasma di Quake II) e un flusso continuo invece col fuoco secondario, opzione questa che ho trovato utilissima durante le mie sessioni in multiplayer. Decisamente innovativo invece è l'Impact Hammer, un aggeggio idraulico funzionante a vapore, da usarsi esclusivamente a contatto con l'avversario, da cui scaturisce un getto d'aria talmente potente da uccidere sul colpo chiunque sia investito dalla sua furia distruttiva (la leggenda narra infatti che originariamente si trattasse di uno

Dicevo da qualche altra parte che il fucile di precisione fa un bel po' di danno quando usato a distanza ravvicinata: vedere per credere!

Primo piano di un corrucciato contendente all'Unreal Tournament: ditemi voi se si sono mai viste delle skin di questa qualità...

Altra sessione di "Assault", questa volta però ambientata su un treno anziché su una nave: come vedete, l'effetto velocità è ricreato perfettamente.

NEXT

Ecco una concitata fase dei combattimenti che si possono avere in Unreal Tournament: da notare che anche se la Eightball è stata sostituita dal lanciarazzi, la sua skin resta immutata...

strumento per scavare tunnel durante le estrazioni minerarie): l'aspetto negativo è che per usarlo dovrete avvicinarvi al nemico, che in questa fase potrà disporre di voi a suo piacimento; quello positivo è che una volta a tiro, l'avversario può essere eliminato con un colpo solo.
Ultimo ma non ultimo il Translocator, che, come suggerisce il nome stesso, più che un'arma è un teletrasporto mobile: è costituito da una specie di pinza che trattiene un disco, che è possibile sganciare e depositare a piacimento. Questo sarà il punto in cui, quando azionerete l'apparecchio in questione, verrete materializzati. Potrebbe sembrare più un'arma di difesa che non d'attacco (per scappare quando le cose si mettono male), ma state bene attenti, perché alla Epic hanno pensato a un paio di giochetti che si possono fare con questo dispositivo: il primo è quello di lanciare il disco addosso a un avversario e quindi teletrasportarsi "dentro" di lui, secondo il più classico dei telefrag; il secondo è quello di, una volta individuatolo, sparare su un disco e gettarlo ad esempio nella lava, quindi mettersi in disparte e attendere che il malcapitato si teletrasporti nel magma. Quest'arma, come vedete, permette talmente tante opzioni (tra l'altro, se la si usa durante una sessione di Capture the Flag, si perderà la bandiera che si stia eventualmente trasportando), che può essere attivata o disattivata prima di una sessione di gioco.
Unreal Tournament è allora ben più che una semplice evoluzione del suo predecessore e, per questo motivo, a distanza di quasi dodici mesi m'è sembrato il caso di intervistare nuovamente Jay Wilbur, Imperial Advisor della Epic Games e da anni uno dei massimi geni del marketing del nostro settore.

Stefano Silvestri: L'ultima volta che ci siamo incontrati cos'era, un anno fa? Marzo?
Jay Wilbur: Mi sembra che fosse febbraio o marzo dell'anno scorso...

SS: Già, e tu eri relativamente fresco di nomina quale "Imperial Advisor" per la Epic Games...
JW: Sì, da circa sei mesi.

SS: Bene, cos'è cambiato per te in quest'anno, professionalmente parlando, s'intende.
JW: Beh, per prima cosa abbiamo finito Unreal, che è stato un successo...

SS: Ho sentito che ha venduto all'incirca 600.000 copie in tutto il mondo.
JW: 650.000 per l'esattezza, e questa cifra è destinata ancora a salire. Comunque, dicevo, abbiamo continuato a lavorare sia su Unreal, migliorandone il multiplayer con una serie costante di patch, sia su Unreal Tournament. Siamo stati sempre al lavoro! Ci siamo poi mossi per contattare sviluppatori eventualmente interessati a usare in licenza l'engine dei Unreal...

SS: Come per la 3D Realms con Duke Nukem Forever.
JW: Esatto, ma anche come per Wheel of Time. Questo ci ha fatto molto piacere non solo per i soldi che ovviamente guadagniamo dalle licenze, ma anche perché è la dimostrazione della versatilità del nostro engine, che può essere usato tanto per gli sparatutto in soggettiva quanto per dei titoli dall'impostazione più RPG.

SS: Quando parli di RPG ti riferisci proprio a Wheel of Time o a qualche altro videogame?
JW: Sia uno che l'altro. WoT è un titolo difficile da definire, rappresentando forse la migliore fusione tra arcade e gioco di ruolo che si sia mai vista finora. Quel che è sicuro è che è difficile trovare una definizione precisa per questo titolo. Però quando parlo di RPG mi riferisco anche al prossimo "Deus Ex" della Ion Storm.

Una visuale esterna della nave che vi vedrà impegnati in furiose sessioni in modalità Assault che, insieme al Deathmatch vero e proprio, è quella che più m'è piaciuta.

Un marine scappa dall'esplosione di missile del Redeemer: nonostante i suoi sforzi, però, viene investito dall'onda d'urto e il suo braccio perde vistosamente sangue. Qualcuno mi raccolga la mascella...

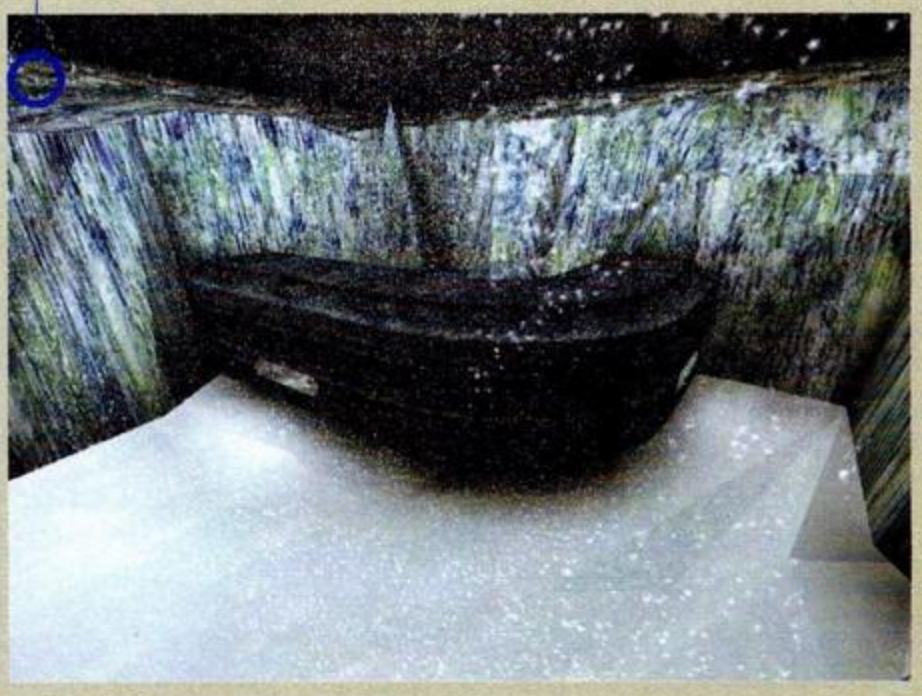
SS: Che però, se tanto mi dà tanto, chissà quando esce. Le voci che circolano in merito alla software house di John Romero sono certo che le hai sentite anche tu.
JW: Già, comunque ti posso assicurare che ci stanno lavorando da qualche mese, quindi mi sento tutto sommato ottimista.

SS: Adesso parliamo un po' di quelli che sono gli attuali dominatori del mercato, e cioè Sin e Half Life. Che ne pensi di questi titoli?
JW: Grandi! Ammetto che non ho avuto molto tempo per giocarci ma da quello che ho visto di tratta di prodotti realizzati da gente di talento, che però hanno preso direzioni diverse, chi facendo un gioco più convenzionale e chi invece realizzando qualcosa di davvero innovativo.

SS: Già, ma com'è che hanno usato l'engine di Quake II e non quello di Unreal? Forse non era ancora disponibile al momento in cui hanno iniziato a lavorarci sopra? Come funziona il sistema delle licenze: prendi il telefono, chiami i vari sviluppatori e cerchi di convincerli delle potenzialità del motore di Unreal, oppure le cose accadono diversamente?
JW: Riguardo al perché Sin e Half Life usino l'engine di Quake II, la risposta l'hai già data tu: Unreal è stato finito poco più di un anno fa, quando i due giochi in questione erano già in fase avanzata di sviluppo. Quanto al sistema delle licenze, non c'è bisogno che io debba telefonare a nessuno, perché alla fine quello nostro è un mondo piccolo e ci conosciamo un po' tutti. Io mi limito a rendere disponibile per gli sviluppatori la tecnologia, poi sono loro a decidere; non c'è bisogno, insomma, che io spinga il prodotto. E funziona, te lo garantisco, dato che se Half Life usa l'engine di Quake II è stato per merito mio, quando ancora lavoravo alla id Software (e qui sorride un po' compiaciuto... NdSS).

SS: Uhm, chissà allora che adesso che ti sei trasferito alla Epic, Half Life 2 non lo facciano con l'engine di Unreal...

In Unreal Tournament potrà anche accadere di assistere a delle nevicate: come in questo caso...



JW: Beh, di certo non direi di no!

SS: Parliamo un po' di Unreal Tournament. Credo che l'idea di simulare a tutti gli effetti una sessione multiplayer sul proprio PC, in modo da venire incontro a coloro che non hanno i mezzi per connettersi a Internet, sia un'ottima idea. Però il gioco finisce qui, mentre a quanto mi risulta Quake Arena avrà anche tutta la parte in single-player che invece in UT manca del tutto. Non credi che questo potrebbe essere un punto a sfavore già in partenza per Unreal Tournament?
JW: Beh, ma il single-player c'è! L'obiettivo finale è quello di superare ogni livello fino a vincere il torneo di Unreal...

SS: Ok, quello che voglio dire è che manca una trama, un qualcosa che si evolva nel corso del tempo. Messa così, la storia del torneo sembra quasi più un pretesto che altro, come se Unreal Tournament fosse una versione shoot'em-up di Mortal Kombat 4.
JW: Beh, in effetti è proprio questa la filosofia di base di UT...

SS: Certo che se penso che adesso arriviamo al punto di simulare il multiplayer anche quando giochiamo da soli, e che sia voi che la id Software siete orientati in questa direzione, mi verrebbe da credere che il buon vecchio single-player cominci a non essere più tanto di moda. Che sia forse sul viale del tramonto?
JW: No, il single-player continuerà a esistere. Non a caso siamo curando anche Unreal 2, attualmente in fase di sviluppo della Legend.

SS: Già, è da un po' che ne sento parlare. Che mi puoi dire in proposito?

Faccia a faccia col nemico: notate dettagli quali il microfono con auricolare, la barba non rasata da un paio di giorni e l'espressione quasi umana, frutto di una serie di migliorie alle skin dei personaggi.

Basta dare un'occhiata a questa immagine per accorgersi di come le texture di UT siano ancora più dettagliate di quelle di Unreal.

JW: Non molto, visto che considerata l'importanza del progetto e dato che se va bene uscirà tra un anno, preferisco stare con la bocca cucita per evitare che qualcun altro nel frattempo ci copi le idee. Posso dirti comunque che Tim Sweeney si sta occupando del progetto e che la Legend sta non solo disegnando i livelli ma anche migliorando l'engine di Unreal, nel cui sviluppo confluiranno anche i miglioramenti che noi della Epic abbiamo ottenuto per Unreal Tournament.

SS: Una volta negli arcade in soggettiva si andava in giro a sparare e basta. Adesso invece abbiamo Half Life dei Valve, che ha una trama degna di un film e che nel suo genere ha rappresentato una piccola rivoluzione, e Thief della Looking Glass, un gioco completamente diverso da qualsiasi cosa che si sia vista finora. Non bastasse, poche settimane fa intervistavo Greg Barnett di Discworld Noir, che mi diceva che non esclude l'idea di fare in futuro un'avventura con un engine treddì alla Quake. Qual è, allora, secondo te, il futuro dei 3D shooter?
JW: Credo ci si stia evolvendo verso una fusione di generi, un calderone nel quale confluiranno elementi prevenienti da videogiochi di estrazione diversa, il tutto alla ricerca del gioco globale, dell'esperienza definitiva. Perché più si va avanti e più si vogliono provare sensazioni di diversa natura, esperienze di gioco sempre più appaganti. La gente non vuole più solo sparare, ma anche risolvere enigmi, capire perché si trovano proprio lì, cosa sta accadendo, e magari migliorare le proprie capacità nel corso del gioco, come negli RPG.

SS: Ultima domanda: c'è in questo momento nei negozi un gioco che ti abbia fatto pensare "avrei voluto farlo io"?
JW: Non ce n'è uno, ce ne sono tanti. Ne cito solo tre: Half Life, Baldur's Gate e Ultima Online.

SS: Forse allora che in un futuro ti vorrai cimentare con qualcosa di diverso?
JW: Beh, è meglio fare un passo alla volta!

Con questa prudente affermazione è terminata l'intervista a Jay Wilbur. Prima di chiudere questa preview, qualche considerazione personale. Unreal Tournament è un titolo interessantissimo in virtù della sua impostazione di base, che è ancora più arcade del solito, dato che l'unica cosa che bisogna fare è lanciare il programma e giocare 5 o 10 minuti, così come 5 o 10 ore. Niente storie e niente trama: l'idea base è quella di entrare in un livello, raggiungere il numero di frag richiesti e quindi passare a quello successivo. Questo vale sia che si giochi in single-player che in multiplayer.
Esteticamente è più bello del suo antenato, sia per la qualità delle texture, ora migliorate, che per le skin dei personaggi, maggiori in numero e più varie (ora si può anche decidere di vestire i panni dello Scaarj!)..
L'intelligenza artificiale degli avversari è incredibilmente migliore di quella vista finora in qualsiasi titolo del genere: i Bot si comportano proprio come esseri umani ed è affascinante vederli mentre si affannano a raggiungere per primi il numero prefissato di frag, non esitando ad attaccarsi tra loro qualora gliene capiti l'occasione. Questo fatto tende a dare una maggior sensazione di multiplayer, dato che di solito nel single-player tutta l'azione ruota attorno a noi e gli avversari danno la caccia solo ed esclusivamente a noi.
L'interfaccia grafica, rivista in ogni suo aspetto, è molto più comoda e intuitiva che non quella presente in Unreal, garantendo tra l'altro la possibilità di connettersi in multiutenza in modo estremamente più semplice.
Unica nota negativa, a mio avviso, è l'impostazione più realistica e meno fantasy del titolo, che viene così a perdere il "sense of wonder" che l'aveva sempre contraddistinto, anche se, in fin dei conti, sarete così presi dall'azione, concentrati a sopravvivere e pronti a sparare a qualsiasi cosa si muova, che avrete poco tempo per abbandonarvi all'atmosfera delle locazioni.
Riassumendo, quindi, Unreal Tournament è un gioco dalle enormi potenzialità: che sia poi il migliore mai uscito finora, beh questo spetterà a voi dirlo (e a noi giudicarlo). Saluti!

Di solito non mi va di comparire sulla rivista, però a una foto ricordo con Jay Wilbur non si dice mai di no...

Il primo livello che vi troverete ad affrontare, The Arena: da soli non è il massimo, ma vi posso garantire che un deathmatch 6 contro 6 è risultato essere una scarica di adrenalina pura...

PIRELLA GÖTTSCHE LOWE

DOPO TOMB RAIDER:

SCREAMER RALLY

A 29.900 LIRE. IMPOSSIBILE SCOLLARSI DAL COMPUTER.

Tenetevi forte: tanti circuiti vi manderanno in corto circuito. Sono le piste di Screamer Rally che arrivano per farvi urlare: di felicità e di velocità. Scegliete una macchina e prendete il controllo: anzi perdetelo.

Quindi lanciatevi a mozzafiato attraverso quattro campionati fra Cina, Canada, Italia e Arizona.

Il primo tempo da battere è quello della corsa in edicola per impadronirvi del videogioco. Dopo Tomb Raider è il momento di Screamer Rally, la nuova avvincente sfida di "Games - i Grandi Giochi in CD-Rom". Allacciate pure le cinture: si riparte.

RADIO DEEJAY

EDIZIONI

la Repubblica

Virgin INTERactive

LEADER

SERVIZIO CLIENTI TEL. 0656339332

UNA NUOVA, TERRIFICANTE INIZIATIVA: "GAMES - I GRANDI GIOCHI IN CD-ROM" IN EDICOLA.

SPECIALE RAGE SOFTWARE: DA LIVERPOOL CON FURORE!

Un pilota amante dei chiari di luna, due devastatori a piede libero, un elicottero del futuro e una squadra di macellai saranno gli alfieri della nuova stagione videoludica firmata Rage Software. Il sottoscritto e il prode felino redazionali si sono spinti solo per voi nella fredda Inghilterra, giungendo dopo un viaggio a tratti estenuante in quel di Liverpool. Tra un disco dei quattro capelloni e un colpo di tacco di Michael Owen, i vostri giornalisti preferiti hanno fatto visita alla celebre software house d'oltremanica. Ciò che ne è emerso sarà riassunto nelle tre pagine seguenti. Fatene tesoro, mi raccomando...

A cura di Stefano "Duscaprio" Lisi

Gli uffici della Rage si sono rivelati di un lusso e di uno sfarzo ai limiti del decente, con colonne di marmo, pregiati tappeti e arazzi come se piovesse. Per non parlare delle centraliniste degne del paginone centrale di Playboy...

EXPENDABLE

Il secondo titolo visto in casa Rage è stato Expendable. Si tratta di un arcade in terza persona che trae ispirazione da celebri giochi del passato del calibro di Ikari Warriors e Chaos Engine, quest'ultimo partorito dai quasi scomparsi Bitmap Brothers (torneranno anche loro prima o poi?) e vero e proprio fenomeno di culto per molti bambini redazionali (Mao e Mirko in testa agli altri...). Expendable sarà caratterizzato da un'azione frenetica e da una spettacolarità senza precedenti, almeno per questo genere di prodotto. La partitella di prova che il sottoscritto e il Silvestri hanno avuto occasione di disputare si è rivelata divertente, coinvolgente e decisamente appagante (al punto che avanzerei in questa sede una bella opzione di recensione...).

Il gioco sarà previsto per uno o due giocatori e anche se il meglio di sé lo esprimerà nelle partite in cooperativa, anche il single player garantirà pane per i denti degli appassionati del solitario (ehm...). Alla guida di un soldato del prossimo millennio, una sorta di marine dello spazio (tanto per cambiare), dovrete superare una serie di livelli infestati di mostri, installazioni avversarie e alieni inferociti che faranno di tutto per spedirvi all'altro mondo. Lo scopo del gioco è quello di salvare un certo numero di ostaggi, eliminando nel contempo la minaccia di invasione venuta dallo spazio. Per fare ciò dovrete completare le numerose missioni che i game designer di Liverpool hanno pensato di costruire per voi, dimostrando non solo un acuto colpo d'occhio e una notevole abilità di dita, ma anche un discreto cervello. In Expendable, infatti, saranno presenti piccoli enigmi (del tipo premi quel pulsante per aprire quella porta o attiva quel quadro elettrico per poter accedere al calcolatore) che si alterneranno alle concitate fasi di guerriglia. In ogni caso l'azione sarà sempre l'elemento dominante e la spettacolarità di botti ed esplosioni sarà sempre altissima (in pratica, un marchio di fabbrica Rage). Gli scenari di gioco saranno pieni di power up e di armi aggiuntive, rendendo divertente l'esplorazione e lo sterminio dei nemici. Una delle particolarità degne di nota sarà la possibilità di fare a pezzi qualsiasi cosa si trovi sul monitor, in un carnevale di colori, fiamme e frammenti che si sparpagliano per lo schermo.

L'area di gioco sarà divisa in sei zone principali, situate sul suolo di un pianeta lontano. Saranno inoltre presenti tre sezioni ambientate su altrettanti satelliti. In ogni caso, ci saranno diversi livelli caratterizzati ciascuno da una missione specifica e da un'ambientazione a tema. Da segnalare anche l'implementazione di un sistema virtuale di telecamere mobili che consentirà di utilizzare una serie di visuali del tutto personalizzabili. A rafforzare "l'immersione" in Expendable contribuirà anche il sonoro, dotato di una specie di effetto Dolby Surround.

Per quanto concerne i requisiti di sistema la Rage dichiara sufficiente un Pentium 200 con acceleratore grafico 4MB, 16MB di RAM, lettore 4x e scheda audio SoundBlaster compatibile (in realtà si consiglia un bel processore basato su Pentium II 350 MHz).

Tra le varie modalità di gioco va segnala l'incredibile deathmatch. Almeno in questo caso non dovrete correre per trovare quel dannato Quad Damage...

Le visuali possono essere eccezionali e consentire al tempo stesso giocabilità e spettacolo. Notate l'ombra sul terreno calcolata in real time e la bellezza di spari ed esplosioni.

Ecco quello che definisco un botto d'altri tempi...

Mentre una leggera e fastidiosa pioggerella acidula scende sulla testa del protagonista, un imponente mezzo pesante apre il fuoco su di voi. Godetevi almeno la dissolvenza dello scenario...

MIDNIGHT GT

Midnight GT è stato il titolo più interessante presentato dalla Rage e quello che maggiormente ha attirato la mia attenzione. Senza voler essere blasfemi, infatti, potrebbe essere la risposta PC a Gran Turismo, gioco di guida per Playstation da molti considerato come il miglior connubio tra realismo simulativo e immediatezza arcade. Il gioco è strutturato su una serie di competizioni illegali che vedono coinvolti giovani piloti giapponesi, pronti a darsi battaglia senza esclusione di colpi non appena cali la notte. La prima particolarità del titolo Rage, infatti, è proprio quella di essere ambientato in notturna e di essere contraddistinto da tracciati prevalentemente di stampo cittadino. Ciò si traduce in una moltitudine di luci e riflessi su schermo (i programmatori assicurano che ci sono circa 300 effetti di light sourcing in tempo reale), in scenari altamente spettacolari e in un'atmosfera decisamente intrigante. I mezzi con cui divertirsi sono auto di serie elaborabili fino a diventare dei veri e propri mostri a quattro ruote. In pratica quello che succede in Gran Turismo per Playstation e a questo titolo si sono ispirati (come vedremo nell'intervista seguente) i game designer della casa di Liverpool. Correre di notte su strade cittadine significa inevitabilmente rischiare la vita e infrangere la legge e pertanto ve la dovrete vedere sia con gli ignari automobilisti che fanno ritorno a casa, sia con le volanti della polizia, tutt'altro che arrendevoli. Ne consegue una miscela esplosiva e una soluzione che promette divertimento e adrenalina già a prima vista.
Gli scenari di gioco saranno otto e varieranno da circuiti cittadini (la maggioranza) a tracciati di montagna, da ambientazioni innevate a foreste buie e impenetrabili, da settori industriali a litorali turistici. In ogni caso le tenebre la faranno sempre da padrone. Midnight GT non sarà un semplice arcade e avrà serie velleità simulative. Il modello di guida, il comportamento dell'auto, la reazione al diverso tipo di superficie, le condizioni climatiche variabili in maniera dinamica e un vero mondo tridimensionale ne sono gli elementi caratterizzanti. A proposito di 3D vi segnalo che forse per la prima volta gli elementi di contorno alla pista non sono piatti o ricoperti da ridicole texture, ma sono perfettamente studiati e modellati con una cura e un'attenzione per i particolari eccezionale. Gli edifici, per esempio, sono tutti poligonali e sono costruiti nei minimi dettagli, con tanto di arredamento interno (ogni mobile è composto da poligoni e texture), vetrate trasparenti che in alcuni casi lasciano intravedere cosa c'è dietro e luci e animazioni realistiche e credibili. Lo stesso dicasi per i cartelloni animati in stile Blade Runner. Davvero spettacolare. Le auto disponibili saranno inizialmente otto e aumenteranno man mano che andrete avanti nel gioco. Queste macchine potranno essere elaborate in decine di aspetti, garantendo un'infinità di combinazioni possibili.
Da un punto di vista tecnico Midnight GT sembra davvero impressionante con eccellente fluidità, assenza di clipping, decine di oggetti in movimento su schermo, effetti di riflessione in real time, luci colorate e a diffusione variabile, comportamento realistico dell'auto. Insomma, tutti i patiti di corse potrebbero dormire sonni tranquilli... ho detto potrebbero, dato che il giro di prova gentilmente offerto da mamma Rage non mi ha entusiasmato affatto. A parziale scusante va detto, comunque, che l'unica auto implementata al momento era quella che utilizzeranno i cittadini non giocanti che assisteranno terrorizzati alle scorribande dei folli piloti. Aspettiamo una versione più completa per gridare al miracolo...

Le curve potranno essere percorse in derapata di potenza o impostate con più prudenza a seconda del proprio stile. In ogni caso la risposta del mezzo sarà realistica.

La modellazione 3D e i riflessi sulla carrozzeria delle auto sono di altissima qualità, non si discute.

Avendone avuto l'opportunità, ho scambiato quattro chiacchiere con mister Donbavand, capo programmatore di Midnight GT ed eccone ciò che ne è emerso.

Il folle Donbavand, autore delle linee di codice dietro l'engine grafico di Midnight GT. Semplicità e disponibilità in un metro e sessanta di birra doppio malto.

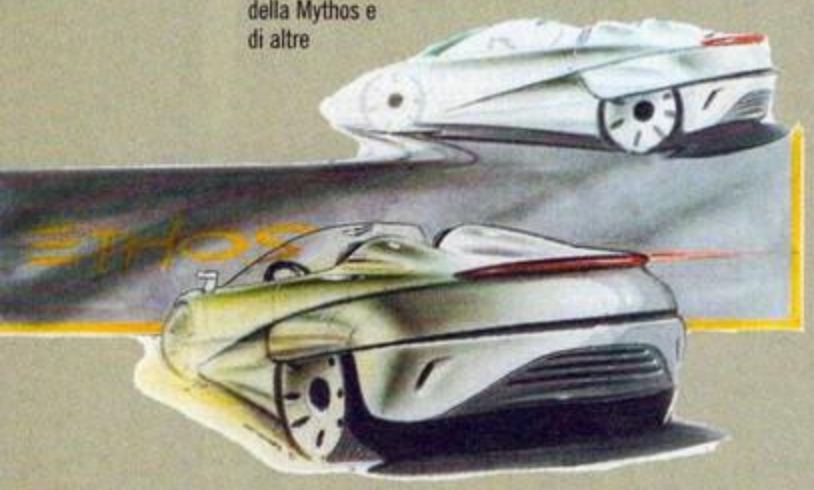
TGM: Come mai avete scelto un'ambientazione notturna?
Donbavand: Perché è dotata di maggior fascino e perché consente di spremere il processore fino alla fine.
TGM: Spiegati meglio
Donbavand: Beh, di notte ci sono un sacco di luci e gli effetti grafici possono essere davvero esagerati. I riflessi sulle macchine sono tantissimi e poi le strade sono più libere. Non dimentichiamo che correre in città nell'ora di punta non è certo il massimo del divertimento.
TGM: Sarà un arcade o una simulazione?
Donbavand: Sicuramente sarà più simulazione che arcade. Il modello fisico dell'auto è estremamente curato, le reazioni del mezzo alle sollecitazioni sono estremamente realistiche e la possibilità di upgradare (in ben 64 modi diversi) la propria GT rispecchia fedelmente quanto avviene con le auto da corsa.
TGM: Quali sono stati i titoli a cui vi siete ispirati maggiormente (se ce ne sono stati)?
Donbavand: Credo che Midnight GT sia un gioco originale e che non assomigli a nessun altro. Se proprio dovessi indicare un titolo ispiratore credo che direi Gran Turismo per Playstation, un gioco fantastico, ma secondo me poco realistico.
TGM: Come poco realistico? Tutti ne esaltano il modello fisico di guida, pur trattandosi di un arcade...
Donbavand: Sì, lo so, ma GT è poco credibile per chi è veramente abituato a correre in auto e poi il modello di danno è tutt'altro che realistico.
TGM: Sarà... a proposito di danni, come saranno implementati in Midnight GT?
Donbavand: Le auto si potranno danneggiare in parecchi punti e il danno sarà sempre visibile. Pensate che ci saranno ben quattro livelli di danneggiamento per ciascun punto e in ogni caso verranno aggiornati poligoni e texture in real time.
TGM: Sarà solo un fatto estetico o ci saranno conseguenze sulla la guidabilità del mezzo?
Donbavand: Ovviamente la guida ne risentirà. E anche in questo caso a seconda della posizione del danno si avranno diversi tipi di conseguenze. L'auto, per esempio potrebbe perdere potenza, oppure potrebbe diventare meno stabile. Se danneggerete il cambio avrete difficoltà a inserire le marce o alcune non saranno più utilizzabili. In ogni caso, non finirete mai fuori gara perché l'auto è inutilizzabile e avrete sempre l'opportunità di arrivare alla fine e di

Le piste saranno molto varie e saranno ricche di tunnel e di strettoie

Gli elementi dello scenario sono ricchi di dettaglio e decisamente vari.

Una bella Ferrari con la targa personalizzata: quale modo migliore per fare il ganassa. Purtroppo, le auto in Midnight GT non saranno ufficiali, per cui "gnené cavallino...".

accedere all'officina.
TGM: Vuoi dire che tra una gara e l'altra sarà possibile riparare il proprio mezzo?
Donbavand: Se avrete i soldi e il tempo necessario tutto sarà possibile.
TGM: Soldi? Quindi ci saranno dei premi di fine gara?
Donbavand: Certamente. Da questo punto di vista Midnight GT sarà molto arcade e dovrete piazzarvi meglio degli altri per racimolare un congruo gruzzolo di denaro. Se finirete una gara senza danni o con un tempo record, inoltre, guadagnerete punti bonus che si tradurranno in altri bei soldoni.
TGM: A proposito di soldoni, ho visto che si potranno utilizzare delle auto da sogno. Sono costate le licenze?
Donbavand: Beh, i costruttori europei non hanno acconsentito a dare in licenza i propri marchi e i propri modelli, dato che ritengono una perdita di immagine il far vedere le proprie fuoriserie danneggiate o poco guidabili (assurdo. NdDuspa). Pininfarina, invece, ci ha concesso di utilizzare i suoi prototipi a patto che questi non possano essere danneggiati durante il gioco. Per questa ragione abbiamo inserito una modalità bonus che prevede l'utilizzo della Mythos e di altre splendide dream car firmate dallo stilista italiano. In questa sezione non è presente il modello realistico di danni e si gioca come in un arcade, anche se il comportamento e la guidabilità sono estremamente realistici.



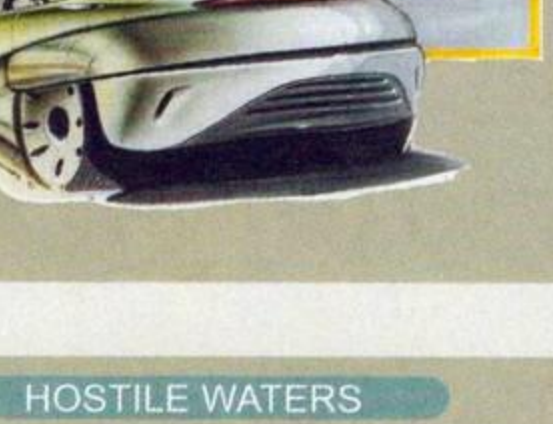
In questo stato embrionale i cruscotti sono ancora tutti simili. Alla fine saranno differenti e saranno presenti anche le manine del pilotino.

Lo so, la foto è piccola, ma se vi procurate un microscopio elettronico potrete gustare gli interni degli edifici con tutta una serie di elementi poligonali.

TGM: Quanto è durato lo sviluppo di Midnight GT?
Donbavand: L'engine è stato progettato un sacco di tempo fa, mentre eravamo impegnati in altri lavori. Poi l'abbiamo aggiornato e perfezionato, ma non ci piaceva e pertanto l'abbiamo interamente riscritto. Sul gioco stiamo lavorando a tempo pieno dalla scorsa estate. Credo che fosse luglio...
TGM: Che macchina sarà necessaria per far girare questo popò di gioco?
Donbavand: Dovrebbe bastare un Pentium 200 con acceleratore grafico, 32MB di RAM e Windows 95.
TGM: Ne sono previste altre versioni?
Donbavand: Stiamo lavorando su una versione Dreamcast scritta interamente da zero per sfruttare al meglio questo nuovo hardware.
TGM: Un'ultima curiosità, da quante persone è comporto il team?
Donbavand: In tutto siamo in sette: quattro grafici, due programmatori e due coder.
TGM: Grazie e ssaluuuto...
Donbavand: Ssaluuuto anche a voi...

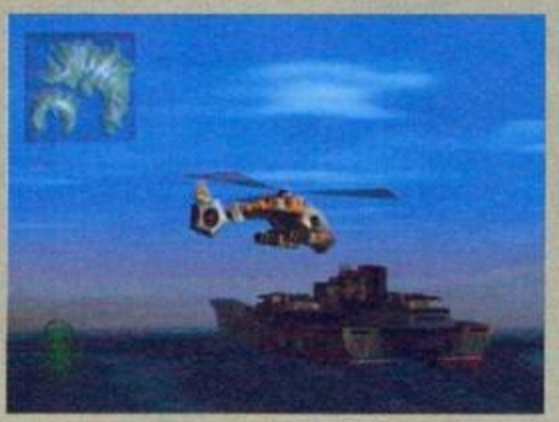
HOSTILE WATERS

Titolo alquanto ambizioso appare essere Hostile Waters, non tanto per il suo aspetto, quanto per l'impostazione che, perlomeno sulla carta, promette di essere un mix mai visto prima. Il gioco della Rage, infatti, sarà un curioso e bilanciato crossover tra azione pura, strategia e gestione. Il punto di partenza sarà una specie di base volante che sarà in grado di produrre unità aeree (dovreste aver intuito dalle foto che si tratta di un gioco ambientato nei cieli), mezzi di terra (a qualcuno dovranno pur sparare 'ste benedette unità aeree...) e di mare. La visuale sarà in terza persona e vi consentirà di ammirare tutte le meraviglie grafiche che il nuovo motore 3D costruito dai programmatori sarà in grado di compiere (ma questi della Rage scrivono un motore nuovo per ogni gioco che producono? Speriamo non lo sentano quelli della EA Sports...). Hostile Waters sarà una guerra senza quartiere tra terrestri e forze aliene. Voi comanderete le operazioni e dovrete vedervela con la gestione (limitata) delle risorse e con la pianificazione strategica delle mosse. Quello che comunque sarete chiamati a compiere più spesso sarà la sana azione blastativa e per un buon ottanta percento sarete impegnati in furibondi scontri a fuoco con il nemico. Il gioco sarà strutturato in missioni (in totale dovrebbero essere una buona ventina), ambientate in scenari differenti. Grande attenzione è stata riservata alla costruzione di un mondo credibile con tutta una serie di effetti che dovrebbero consentire al giocatore di immergersi totalmente nel gioco, dimenticando persino che la propria ragazza è in calore (ehm...). L'alternanza tra giorno e notte ne è un esempio, come pure la presenza di condizioni climatiche variabili o l'accurata riproduzione dei modelli fisici di volo. I mezzi a disposizione dovrebbero essere una dozzina e andranno col tempo modificandosi o migliorandosi. Ci sarà, infatti, una sorta di storyline e il successo finale sarà raggiunto solo completando tanti piccoli obiettivi intermedi. Il gioco è previsto per il dopo estate nel solo formato PC.



La qualità grafica è molto buona, pur non raggiungendo il livello di altre produzioni Rage.

Ci stiamo avvicinando alla nuova casa del piccolo "Boseti" e una serie di missili sono già in partenza.

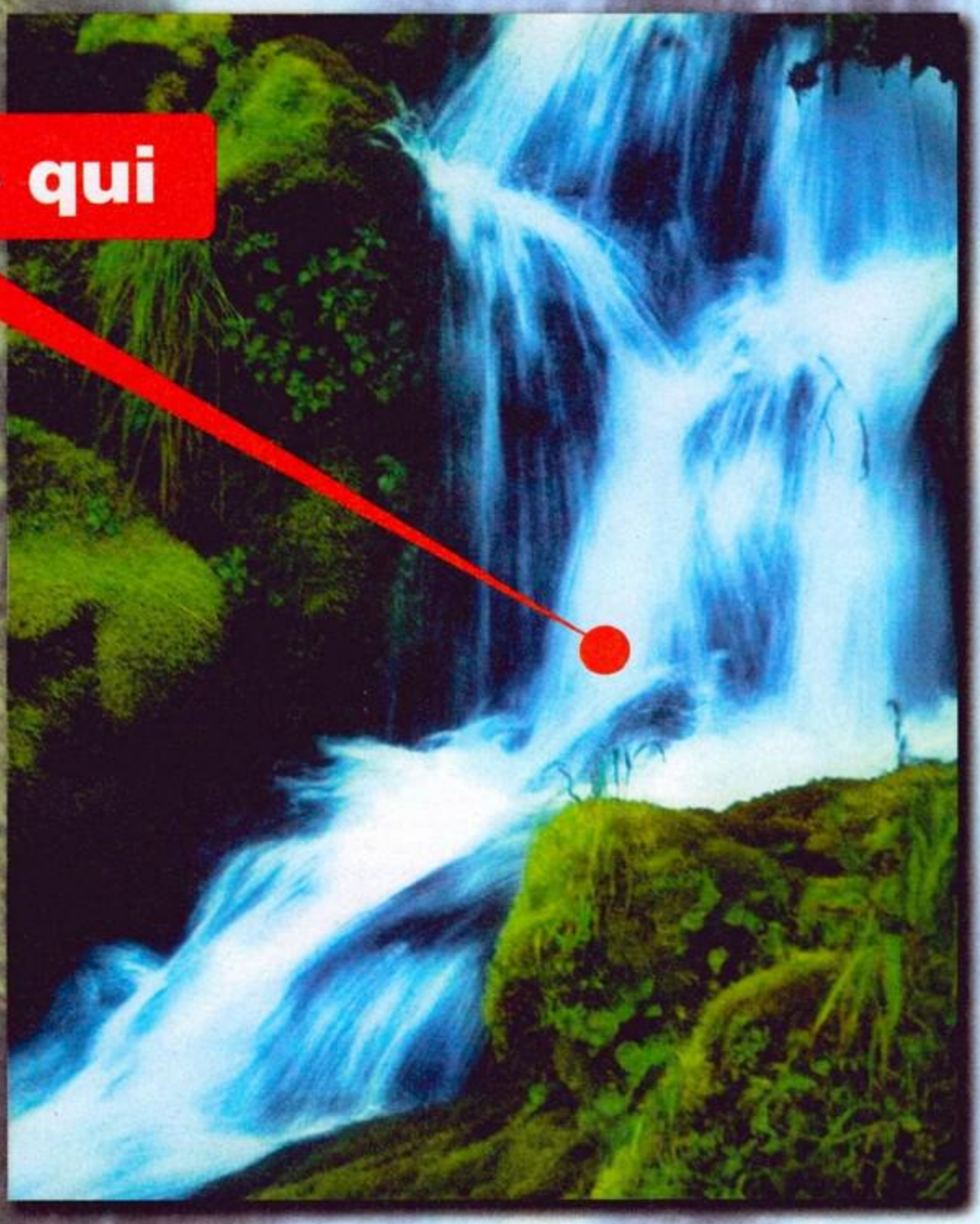


Alcune missioni prevederanno la scorta di convogli o di pesanti navi.

E un altro reportage salpa dal porto di TGM. Il povero Duspa, invece, saluta con dicapriane movenze dal porto di Liverpool, molo dal quale ottantasette di anni fa partì e non fece più ritorno il Titanic...

XENIA
EDIZIONI

D'Avino & Michelotti SMDGRAFICA@planet.it



O perlomeno questa è l'impressione che provate quando vi scoprite nel mezzo di uno schema senza uscita.
Per fortuna c'è chi può aiutarvi

PLAYSTATION FORCE

LA RIVISTA DI NOVITÀ, TRUCCHI E SOLUZIONI TUTTI IMESI IN EDICOLA

SPEEDYSOFT

Tel. (0766) 35651

vendita per corrispondenza

E-mail: speedy@etruria.net

telefonate per prenotare le novità
mandateci le vostre E-mail

Fax (0766) 35652

Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail

HARDWARE

LIRE

LETTORI CD, MASTERIZZATORI E SUPPORTI CD

CDR MITSUMI 4801 IDE 4X8X	539.900
CDR PLEXTOR 412CI SCSI 4X12X	649.900
CDR PLEXTOR PX820TI SCSI 8X20X	999.900
CDRW YAMAHA 4X2X6X	669.900
CDRW YAMAHA 4416 SCSI 4X4X16X	824.900
CD ASUS 36X UDMA	119.900
CD ASUS 40X UDMA	134.900
CD MITSUMI 32X	89.900
CD PIONEER 36X SLOT-IN	119.900
CD PLEXTOR 32X SCSI	224.900
CD PLEXTOR 40X SCSI	274.900
CDR VERBATIM 74 MIN (cad.)	2.900
CDR THAT'S WRITE 74 MIN (cad.)	2.500
CDR THAT'S WRITE 80 MIN 700MB (cad.)	3.500
LETTORI DVD	TEL.

SCHEDE VIDEO

DIAMOND MONSTER II 8MB	209.900
DIAMOND MONSTER II 12MB	284.900
DIAMOND VIPER 550 RIVA TNT AGP 16MB	299.900
EON LILITH BANSHEE AGP 16MB	204.900
MATROX G200SD AGP 8MB	179.900
MATROX G200 MISTIQUE AGP 8MB	249.900
MATROX G200 MILLENNIUM AGP 8MB	249.900
MATROX G200 MARVEL AGP 8MB	509.900

HARD DISK, FLOPPY

FLOPPY MITSUMI 3.5"	34.900
HD IBM 6.4GB UDMA	359.900
HD IBM 8.4GB UDMA	374.900
HD QUANTUM FIREBALL 5.1GB UDMA	309.900
HD QUANTUM FIREBALL 6.4GB UDMA	319.900
HD QUANTUM FIREBALL 8.4GB UDMA	374.900
HD QUANTUM FIREBALL 10.2GB UDMA	459.900

JOYSTICK, MOUSE E TASTIERE

MICROSOFT SIDEWINDER FREESTYLE	129.900
MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD	69.900
MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	274.900
GRAVIS GAMEPAD PRO	64.900
MOUSE LOGITECH 3 TASTI SERIALE/PS2	19.900
MOUSE LOGITECH CON ROTELLA	29.900
TASTIERA MITSUMI WIN 95	24.900

MONITOR

MACOM 15" 1280X1024 0.28 MPRII	279.900
MACOM 17" 1280X1024 0.28 MPRII	464.900
ACER 17" 1280X1024 0.27 MPRII	609.900
ACER 19" 1600X1200 0.26 MPRII	1.074.900

SCHEDE MADRI E RAM

DIMM 32MB SDRAM PC100	99.900
DIMM 64MB SDRAM PC100	184.900
DIMM 128MB SDRAM PC100	369.900
ASUS P5A SOCKET 7 100MHZ AGP ATX	189.900
ASUS P2B BX 100 AGP ATX	289.900
MICROSTAR 5169 SOCKET 7 100MHZ AGP ATX	149.900
MICROSTAR 6119 BX 100 AGP ATX	219.900

SCHEDE SONORE E SPEAKER

CREATIVE LIVE! BASIC	159.900
CREATIVE VIBRA 16	49.900
CREATIVE SOUNDBLASTER AWE 64	79.900
CREATIVE PC WORKS 4 POINT SURROUND	149.900
EDTA 160WATT PMPO	34.900
EDTA 480WATT PMPO	64.900
SURF SOUND 380WATT SUB + 2 SATELLITI	139.900

SOFTWARE

LIRE

101 AIRBORNE	89.900
ABE'S EXODUS ODDWORLD TUTTO ITA	84.900
ANNO 1602 TUTTO ITALIANO	84.900
ART OF MAGIC TUTTO ITALIANO	89.900
ASHGAN TUTTO ITALIANO 3DFX	84.900
AXIS & ALLIES	84.900
BALDUR'S GATE TUTTO ITALIANO	79.900
BLOOD 2 MAN ITA 3DFX	69.900
BROODWAR STARCRAFT DD	79.900
CAESAR 3 TUTTO ITALIANO	89.900
CHAOS GATE TUTTO ITALIANO	89.900
CLOSE COMBAT 3	89.900
COLIN MCRAE RALLY TUTTO ITA 3DFX	89.900
COMMANDOS TUTTO ITALIANO	99.900
DARK VENGEANCE TUTTO ITA 3DFX	84.900
DELTA FORCE	89.900
DUNE 2000 TUTTO ITALIANO	84.900
FALCON 4.0 3DFX	89.900
FALLOUT 2 MANUALE ITALIANO	79.900
FIFA '99 TUTTO ITALIANO 3DFX	99.900
GRIM FANDANGO TUTTO ITALIANO	99.900
HALF LIFE TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
HERETIC 2 TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
KINGPIN MANUALE ITALIANO 3DFX	TEL.
KING'S QUEST 8 3DFX	99.900
MOTO RACER 2 TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
MYTH 2 3DFX	89.900
MYTH 2 TUTTO ITALIANO 3DFX	TEL.
O.D.T. TUTTO ITALIANO 3DFX	69.900
OPERATIONAL ART OF WAR	89.900
PEOPLE'S GENERAL	89.900
POPULOUS THE BEGINNING TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
POWERSLIDE TUTTO ITALIANO 3DFX	79.900
RAGE OF MAGE TUTTO ITALIANO	79.900
RAILROAD TYCOON 2 TUTTO ITALIANO	89.900
RAINBOW SIX TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
RETURN TO KRONDOR 3DFX	99.900
RING TUTTO ITALIANO	99.900
RISE OF ROME AGE OF EMPIRE DD	79.900
ROGUE SQUADRON TUTTO ITA 3DFX	99.900
SETTLERS 3 TUTTO ITALIANO	89.900
SHOGO TUTTO ITALIANO 3DFX	79.900
SIN MANUALE ITALIANO 3DFX	89.900
TAISHO 3DFX	TEL.
THIEF THE DARK PROJECT 3DFX	89.900
TIBERIUM SUN MANUALE ITALIANO 3DFX	TEL.
TOMB RAIDER 3 TUTTO ITALIANO 3DFX	99.900
TRESPASSER TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
TUROK 2 MANUALE ITALIANO 3DFX	TEL.
WESTERN FRONT	89.900
WORLD WAR 2 FIGHTERS 3DFX	89.900

OFFERTE

LIRE

ASSAULT RIGS	L.	19.900
A-TRAIN	L.	19.900
CART PRECISION RACING	L.	19.900
CIRCUIT RACER	L.	19.900
CONQUEST EARTH	L.	19.900
DARK EARTH	L.	19.900
DEATHTRAP DUNGEON	L.	19.900
DIE HARD TRILOGY	L.	19.900
FIFA '98	L.	19.900
FLIGHT UNLIMITED 2	L.	19.900
FORCED ALLIANCE	L.	19.900
MEN OF WAR	L.	19.900
QUAKE 2	L.	19.900
RAVEN	L.	19.900
SENSIBLE SOCCER '98	L.	19.900
SOLDIER AT WAR	L.	19.900
TEST DRIVE OFF ROAD	L.	19.900
TOMB RAIDER 2	L.	19.900
WORLD CUP '98	L.	19.900

DISPONIBILI FILM IN DVD

DISPONIBILI MANGA E FUMETTI AMERICANI CARTONI ANIMATI WALT DISNEY E GIAPPONESI

sconto del 10% sulle videocassette giapponesi

ACCESSORI E VIDEOGIOCHI PER PLAYSTATION

MAGICARDS
L'unico programma interamente in ITALIANO per l'archiviazione, la ricerca e la gestione di carte e la creazione di mazzi per
MAGIC-THE GATHERING
L. 29.900

Telefonate al nostro servizio **ANTEPRIME e OFFERTE**

APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato
orario: 9.00-11.30 15.00-19.00 GIOVEDI CHIUSO

I prezzi sono soggetti a possibili variazioni. Per altre offerte od aggiornamenti telefonateci

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI - TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

Grafiaser - Roma

SPEEDYSOFT - VIA TRAIANA, 26 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome .....

via ..... n. ..... città .....

prov. ..... c.a.p. ..... tel. .....

titolo programma

.....

.....

.....

sistema

.....

.....

.....

☐ SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE L. 9.000

☐ SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE L. 18.000

PACCHI SUPERIORI A KG. 20 L. 28.000

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

Il coupon sarà ritenuto valido solo se provvisto del numero di telefono

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TITOLO: *TOTAL WAR: SHOGUN*
SVILUPPATORE: *CREATIVE ASSEMBLEY PER DREAMTIME INTERACTIVE*
USCITA: *ESTATE '99*

"Coloro che sono esperti nel preparare le difese, considerano fondamentale contare sulla forza di ostacoli naturali quali montagne, fiumi e colline. Rendono impossibile per il nemico capire dove attaccare. Coloro esperti nell'attacco considerano fondamentale contare sulle stagioni e sulle caratteristiche del terreno. Ciò rende impossibile al nemico sapere dove preparare la difesa."
Sun Tzu, "L'Arte della Guerra"

A cura di Stefano Silvestri

LA GUERRA È UN'ARTE

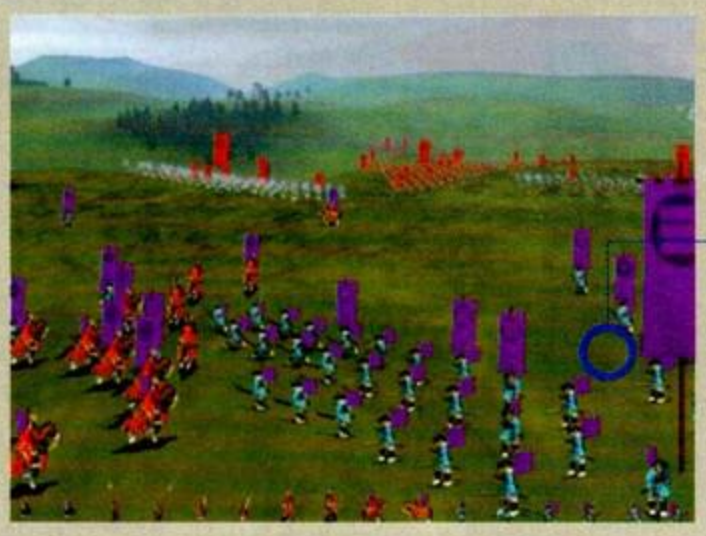
Quando Jason Fitzgerald mi disse, allo scorso ECTS, di passare a dare un'occhiata al suo stand della Dreamtime Interactive, lo feci più per l'amicizia che mi lega nei suoi confronti che per reale interesse professionale. Non che abbia mai fatto dell'ostracismo videoludico, ma resta il fatto che da una sconosciuta casa australiana non ci si aspettano certo capolavori, tanto più se questa non ha trovato un publisher disposto a scommettere sul suo titolo e per la dimostrazione è costretta ad affittarsi un angusto bilocale al di fuori dell'Olympia Hall, all'Hilton Olympia, per la precisione.
Il fatto che sia qui a scrivere una preview di quattro pagine, a seguito di un work-in-progress del Paolone di qualche mese fa, significa però che mi trovo ancora una volta costretto ad ammettere che le cose più belle sono quelle che giungono inaspettate. E così, a inizio settembre '98, mi trovai ad assistere a uno strategico ad ambientazione giapponese che più che un gioco ne sembrava due, nel senso che Taisho, questo il nome che aveva all'epoca, m'era parso un incrocio tra Risiko e Dark Omen. Non da strapparsi i capelli, ma comunque intrigante quel che basta per ritagliarsi qualche facciata sulla nostra rivista. Poi al gioco ha cominciato a interessarsi l'Electronic Arts, che, come si sa, non si muove mai per niente, e poi ho scoperto che il titolo in realtà viene sviluppato in Inghilterra; insomma, ammetto che nella mia testa c'è stata per un po' una certa confusione, poi fugata dalle recenti scoperte, che adesso mi accingo a svelarvi.
Dunque, qualche anno fa Mark Simpson, più un gruppo di altri suoi sei amici, fondano la Creative Assembley e decidono di produrre uno strategico ambientato nel Giappone feudale; incredibile a dirsi, con tutti i publisher presenti in Gran Bretagna, non trovano nessuno disposto a finanziarli se non la Dreamtime Interactive, in Australia. Questa fornisce loro i soldi per tirare avanti, il mini appartamento di cui sopra per presentare il titolo all'ECTS e niente più.
Nel frattempo, Jason Fitzgerald, European PR della GT Interactive, abbandona l'incarico presso la casa inglese, che a sua detta non gli permetteva di esprimere la sua creatività, inizia a lavorare per l'editore dell'altro emisfero e mi invita alla succitata manifestazione autunnale. Con l'ingresso dell'Electronic Arts come distributore mondiale del titolo, poi, entra anche in gioco Cathy Campos, colei che per anni ha tenuto in piedi le relazioni pubbliche della Bullfrog e che ora ha la sua Panache PR, l'agenzia che cura gli interessi della Lionhead di Peter Molyneux, il cui prossimo Black & White sarà anch'esso distribuito, guarda caso, dalla compagnia di FIFA 99. Insomma, come vedete anche voi la situazione che s'è venuta a

Ecco un primo piano delle nostre truppe armate di fucile: quando sparano tutte assieme, per il nemico è un colpo durissimo...

In un gioco in cui la mappa è all'incirca di 4 chilometri quadrati, è sempre importante avere dalla propria la cavalleria; come in questo caso, dove è in attesa di entrare in azione per dare manforte alle nostre truppe...

Noi siamo quelli rossi e stiamo attaccando il castello difeso dai viola: credo che la spettacolarità di questa immagine renda superfluo qualsiasi commento.

LA GUERRA È UN'ARTE



Dopo un'interminabile fase di studio, i due eserciti corrono l'uno incontro all'altro: noi, nel frattempo, accogliamo la fanteria avversaria con due ali di fanti armati di fucili.

Lo scontro si mette male, con la cavalleria ad avere la meglio dei nostri soldati a piedi; sullo sfondo, tra l'altro, stanno arrivando dei rinforzi che non promettono nulla di buono...

creare attorno a questo gioco è abbastanza complessa, al punto che il sottoscritto s'è ritrovato ad andare ad assistere a questa seconda presentazione del gioco, in quel di Horsham, non sapendo bene chi lo avesse invitato e a nome di chi. Dopo aver chiesto allora, non senza un certo imbarazzo, chiarimenti in proposito, ho appreso anche i perché del cambiamento del nome del videogioco, che se ricorderete bene si chiamava Taisho. Ebbene, pare che il nome originario fosse proprio Shogun ma che poi l'EA ne abbia chiesto il cambiamento per ragioni di sicurezza, perché senz'altro qualcuno lo doveva aver messo sotto copyright. Detto fatto, alla Creative Assembley se ne escono con Taisho, che originariamente significava "generale". Passa qualche tempo e non solo si scopre che in realtà il nome "Shogun" non è soggetto ad alcuna restrizione di sorta, ma che per giunta "Taisho" adesso in giapponese viene colloquialmente usato per indicare il termine "boss", non però nel senso malavitoso ma in quello più gergale col quale noi ad esempio chiamiamo "capo" il posteggiatore che ci deve sistemare la macchina o il barista che ci deve preparare un caffè. Inutile dirlo, s'è reso necessario un ritorno alle origini ed è quindi da questa premessa che mi appresterò a parlarvi di Shogun, uno degli strategici più originali che abbia mai visto.
Come accennato in precedenza, il gioco è suddiviso in due sezioni: quella generale della mappa, in cui si pianifica la propria strategia, e quella dei combattimenti, in cui si vede di metterla in pratica. Partendo dall'inizio, la prima cosa che ci si troverà di fronte è una mappa del Giappone del quindicesimo secolo, suddivisa nei vari feudi comandati dai relativi Damyio.
A seconda del livello di difficoltà che si sarà scelto, si controllerà una landa più o meno prospera e posizionata strategicamente, il che, come potrete capire, vi renderà le cose più o meno difficili. Da notare che le caratteristiche di ognuno dei vari feudi non sono state inventate di sana pianta ma sono esattamente quelle esistenti a suo tempo: insomma, all'epoca non c'era equilibrio tra una regione e l'altra, e i programmatori inglesi hanno abilmente usato queste disparità per modellare un sistema di livelli di difficoltà davvero realistico.
Superata questa parte, vi accorgerete che il vostro quartier generale altro non è che una costruzione un gradino superiore a una baracca: a voi il compito, coi soldi che guadagnerete conquistando i territori confinanti, di eseguire i vari upgrade. E qui viene il bello, perché da questo spunto seguono numerose implicazioni: la prima di tutte è che i Creative Assembley non hanno voluto realizzare uno strategico alla Caesar III ma un qualcosa di meno cerebrale e di più immediato. Ciò significa, per farla breve, che una volta conquistato un territorio non lo dovrete gestire managerialmente, ma solamente difenderne i confini. La ricchezza di ogni feudo è infatti prestabilita e voi non potrete modificare questo parametro aumentando ad esempio le tasse o convertendo lande vergini in prolifici campi di grano; al limite potrete costruire delle miniere, ammesso che non ce ne siano di preesistenti, e con queste raggrannellare qualche koku in più. Chi è costui, vi domanderete voi? Il "koku", vi rispondo io, non è la moneta locale dell'epoca, bensì un'unità di misura indicante la quantità di riso necessaria a sfamare un soldato per un anno. Tutto qui.
Come vedete, allora, la gestione finanziaria di Shogun è un qualcosa di volutamente semplice, ideata apposta per permettervi di convogliare le vostre energie mentali verso la strategia militare vera e propria, che è poi il momento più importante del gioco. Come vi dicevo, infatti, voi partite con un palazzo che non è certo il massimo né del lusso né della rappresentanza. A questa struttura, che ovviamente sarà ampliabile e migliorabile e piacimento, potrete poi aggiungerne tantissime altre, con le quali sceglierete di fatto quale direzione far prendere al vostro feudo, rendendolo più forte in alcuni settori e meno in altri. Inutile dirlo, i koku che raccoglierete nel corso del gioco non saranno mai sufficienti a permettervi di costruire tutte le infrastrutture e così vi troverete costretti a dover decidere se rafforzare ciò che avete già costruito oppure se investire per poter far sviluppare e progredire il vostro territorio.
A seconda delle scelte che avrete operato vi troverete quindi ad avere certi tipi di truppe piuttosto che altre, e la bontà delle vostre scelte verrà dimostrata in battaglia, quando vi troverete alla resa dei conti.
Detta così, la gestione strategica di Shogun può sembrare interessante ma forse un po' elementare, e dev'essere probabile che se ne siano accorti anche i Creative Assembley, dato che hanno implementato nel loro Shogun altre due opzioni mica male. La prima è quella religiosa: il gioco, infatti, si prefigge di ricreare alla perfezione il contesto storico del Giappone feudatario e si dà il caso che quest'isola sul Pacifico sia rimasta isolata dal resto del mondo

Ecco la mappa generale del Giappone, con tutti i vari feudi che dovrete conquistare: a seconda del livello di difficoltà che sc[illegible]ete, sarete i Daimyo di una land[illegible] diverse potenzialità.

Visto da un'altra visuale, ecco l'esito della battaglia per la conquista del castello: gli avversari devono essersi convertiti al cattolicesimo ma noi dalla nostra abbiamo una schiacciante superiorità numerica.

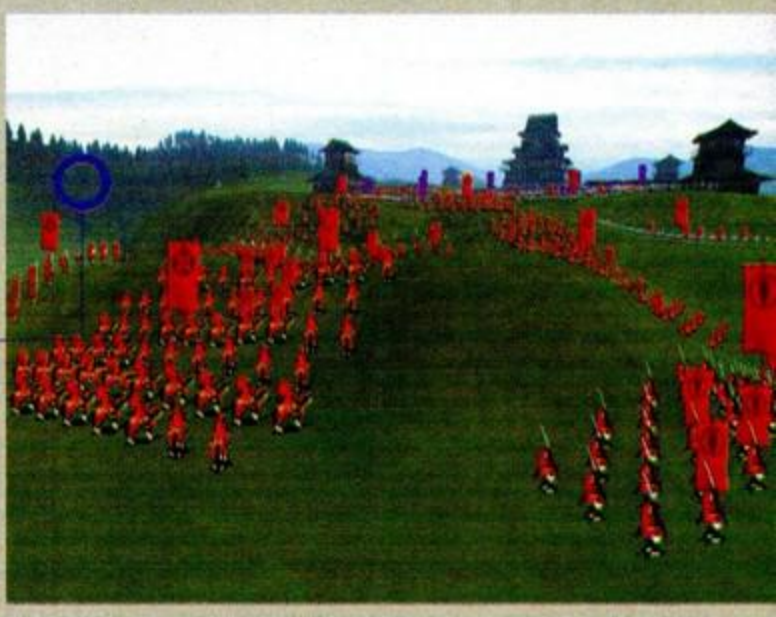
fino al 1542, data in cui arrivarono i portoghesi. E con ciò? E con ciò voi, che inizialmente partirete come buddisti, vi troverete a dover trattare con dei mercanti/conquistatori cattolici, i quali per cercare di "facilitarvi" nel vostro processo di conversione religiosa metteranno a vostra disposizione i fucili, che come potrete immaginare rappresentano un certo vantaggio strategico quando usati in battaglia. A questo punto a voi il dilemma: mantenere la vostra religione o adottare quella nuova? Scelta non facile questa, dato che se opterete per la conversione vi toccherà abbattere tutti i templi pagani nei quali vengono addestrate alcune truppe speciali, tra le quali i temibilissimi monaci buddisti, che esperti in arti marziali, agguerriti e impavidi della morte (tanto credono

Noi siamo lo staterello verde, e giusto per gradire stiamo mandando un ninja contro Hideo Matsura, emissario del Daimyo Tokanaga.

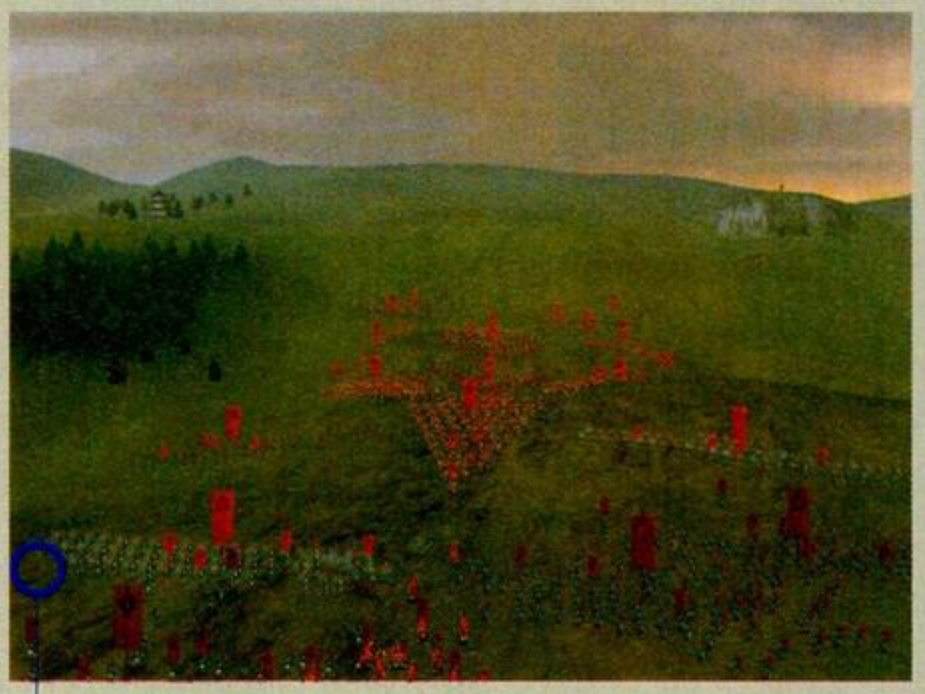
In questa tenda da campo pare essere accampato il generale dell'esercito avversario: certo che se riuscissi a mandargli un bel ninja...

Ecco la sede, in quel di Horsham, dove sono insediati i Creative Assembley. Da fuori non si direbbe certo che all'interno stiano progettando un gioco del calibro di Shogun...

nella reincarnazione!), hanno finora rappresentato l'élite delle vostre forze, la punta di diamante con la quale "artigliare" le prime linee avversarie. Insomma, è il solito dilemma della coperta corta, che se tirata da una parte ne lascia scoperta un'altra. Che fare, allora, continuare ad adorare Buddha o passare al Santo Cristo?
Capirete anche voi che, qualora continuaste per la vostra strada, i Daimyo avversari che dovessero allearsi coi portoghesi finirebbero per avere un notevole vantaggio su di voi.
Non tutto è detto però, perché se avrete la pazienza e la forza di resistere, potrete stringere i denti per altri 19 anni e aspettare la venuta degli olandesi nel 1561, i quali, da bravi mercanti, se ne infischiano del vostro credo e pensano unicamente al profitto; il che, tradotto, significa che potrete entrare in possesso delle armi da fuoco senza dover rinunciare ai vostri micidiali monaci buddisti. E allora sì che inizia il divertimento... Sempre più interessante questo Shogun, non trovate? E pensate che non vi ho ancora parlato della seconda opzione cui accennavo prima, quella delle spie e dei ninja. Anche in questo caso sono numerosi i giochi in cui si può fare ricorso agli agenti segreti, ma quello che si può fare in questo titolo ha del sensazionale. Visto che l'intelligenza artificiale di Shogun terrà nota di ognuna delle decine di migliaia di unità che si affacceranno sullo schermo nel corso della vostra avventura, una volta che avrete infiltrato una spia nelle file nemiche questa inizierà a combattere per l'avversario partendo dal grado di soldato semplice e, come tale, se sopravviverà alle varie battaglie cui parteciperà avrà la possibilità di far carriera. Potrà quindi diventare capo di un gruppo, di un plotone, di un battaglione o addirittura diventare generale di un armata: in tal caso, durante la battaglia basterà che voi facciate un segnale alla vostra spia che questa passerà dalla vostra parte, e con essa parte delle sue truppe. Coloro che desiderassero rimanere fedeli al loro Daimyo saranno però indeboliti sia numericamente che nel loro morale, e per voi sarà molto più facile averne ragione.
Le cose possono però non andare così bene e può allora accadere che l'agente segreto, che per anni avete lasciato tra le file nemiche a far carriera, venga ucciso in battaglia, dimostrando così l'aleatorietà dei vostri investimenti in "risorse umane" e, in generale, della vita. A voi la scelta quindi se usare le vostre spie non appena queste raggiungono un minimo di potere o invece incrociare le dita e sperare che riescano a ottenere incarichi "nevralgici" negli eserciti a voi avversari. Ovviamente, così come voi usate le spie con gli altri, gli altri lo possono fare con voi: in tal caso vi converrà tenere sempre qualche agente segreto tra le vostre truppe, essendo questa l'unica unità capace di scovare i suoi "colleghi".
Un breve discorso a parte lo meritano invece i ninja, i sicari a vostra disposizione coi quali potrete tentare di assassinare i generali vostri avversari, se non addirittura gli stessi Daimyo. Nulla garantisce il loro successo, ma qualche soldo per costruire un campo d'addestramento da cui far uscire queste temibili unità io, fossi in voi, lo investirei.
Rileggendo quanto ho scritto m'accorgo che in fin dei conti ho parlato solo della prima metà del gioco, cioè quella strategica. Ma che succede quando si arriva allo scontro vero e proprio? Beh, succede quello che non s'è mai visto prima d'ora sugli schermi dei nostri PC: battaglie in tempo reale tra migliaia di uomini, gestiti uno a uno dall'intelligenza artificiale, in scenari completamente tridimensionali, suggestivi nella loro fedele ricostruzione della realtà. Riassumendo, il meglio che abbia mai visto.
Le foto a corredo di questo articolo, purtroppo, non riescono a rendere l'idea di quello che è un qualsiasi scontro armato di Shogun: le truppe



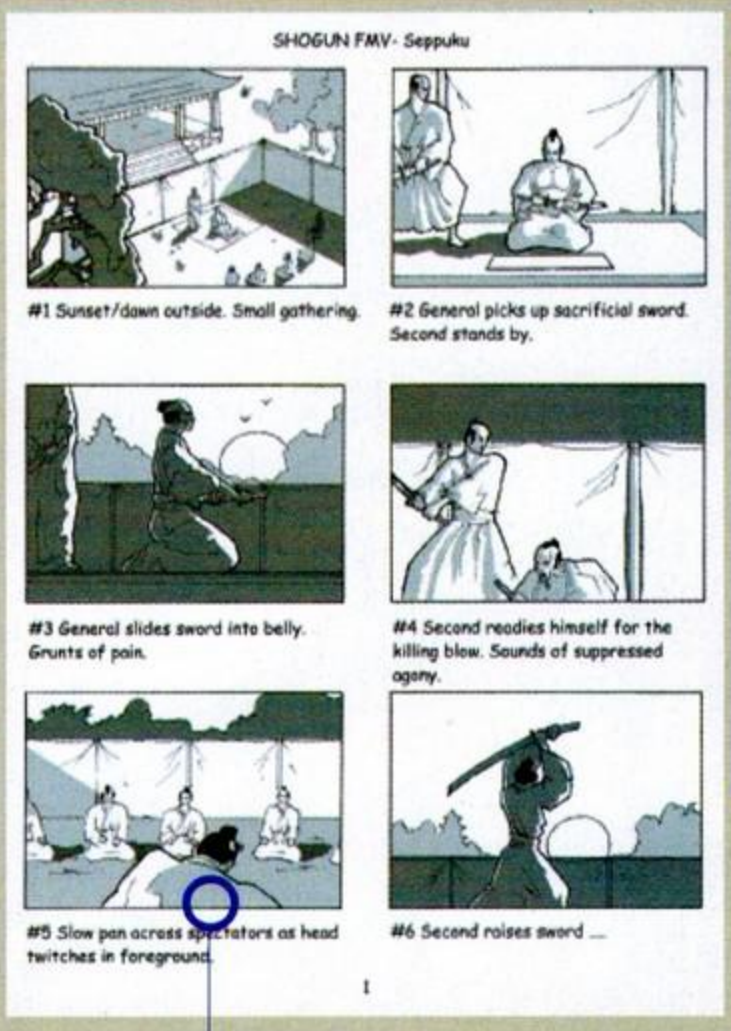
Le conformazione del terreno giocherà un ruolo di rilievo nel corso delle battaglie: una collinetta come quella raffigurata in questa foto, in altre circostanze potrebbe celare brutte sorprese...



Shogun è il primo episodio della serie Total War, che dovrebbe di volta in volta coprire luoghi e periodi temporali diversi. Pare che il prossimo capitolo sarà ambientato ai tempi dell'Impero Romano!

Una delle cose più intriganti, prima di una battaglia, è la disposizione delle proprie truppe: da essa dipenderà buona parte del vostro successo.

si studiano a lungo, dopodiché si passa all'attacco e si resta basiti di fronte a plotoni che si gettano nella mischia, assistendo a corpo a corpo tra ognuno dei singoli soldati. Voglio dire, quanti unità abbiamo mai visto al massimo su schermo in uno strategico? Quaranta? Cinquanta? Magari sessanta, se abbiamo voglia di esagerare? Ebbene signori, forse non ci siamo capiti, qui ce n'è fino a 5000 in contemporanea! Quel che è bello è che non solo ogni esercito può avere al massimo sedici diversi tipi di truppe specializzate, ma che, colti dal raptus della guerra totale, potrà accadere che oltre a voi scendano in campo fino ad altri sette Daimyo, col risultato finale di otto (8!) eserciti che si affrontano sullo stesso campo di battaglia, con urla, spari, rumori di spade e nitriti di cavalli che contribuiscono, nella loro totalità, a ricreare uno degli scenari di guerra più realistici che si siano mai visti. Al che immagino già i primi sopraccigli inarcati: bello, sì, ma gestire tutto questo bendiddio dev'essere un bel casino!
E invece no, dato che basterà selezionare un plotone per poter comandare tutti i suoi appartenenti in contemporanea, cosa questa che semplifica non poco le cose; non bastasse, si può sempre agire sulla singola unità, ma capite anche voi che questa è una possibilità da sfruttare solo in determinate circostanze.
Gli esiti degli scontri sono calcolati automaticamente dalla CPU sulla base di alcuni parametri quali classe del guerriero, morale e statistiche storiche. Vediamo il tutto con ordine.
Quanto al primo punto, è ovvio che i samurai hanno facilmente la meglio contro i soldati semplici, che di solito erano semplici contadini mandati al fronte dal loro padrone; alla pari, un samurai non avrà vita facile contro un'unità a cavallo, la quale a sua volta sarà meglio inizi a pensare alla sua prossima reincarnazione quando opposta a dei fucili di fabbricazione europea. Le unità armate, tuttavia, pur essendo le più forti del gioco, non avranno vita facile contro i già citati guerrieri monaci. Potrei andare avanti a lungo ma credo abbiate capito l'antifona. Come però è ovvio, anche il migliore dei soldati, se messo in condizioni sfavorevoli, non è detto che porti a casa la pellaccia, ed è quello che devono aver pensato anche i Creative Assembley, che hanno realizzato un sistema tale per cui il morale di ogni unità (e qui passo al secondo punto) viene influenzato dal numero e dalla posizione dei nemici. Giusto per essere chiari, per un samurai avere davanti a sé tre soldati semplici non è un grosso problema, averli che arrivano di lato rappresenta già un bel rischio, trovarseli che sbucano come dal nulla alle proprie spalle è un qualcosa che farebbe tremare le gambe anche ai più coraggiosi. Parimenti, avere il nemico che attacca in posizione frontale ma con un numero di unità non inferiore alla decina è anch'esso un più che discreto contrattempo. Per questo motivo, il morale di ogni singola unità verrà influenzato dall'ambiente circostante, e il risultato di tutto ciò è che ho visto coi miei occhi un'armata attaccata da più parti spezzarsi sotto l'onda d'urto avversaria e reagire nei modi più disparati. C'era chi scappava, chi restava a combattere, chi ancora (vedi i samurai e i monaci) attaccava a testa bassa incurante della morte: l'anarchia più realistica che si sia mai vista, se mi passate l'espressione. A tutto ciò, grazie alla collaborazione dello storico inglese di fama internazionale Steve Turnbull, si aggiunga pure un database di oltre cinquecento samurai realmente esistenti che si comporteranno sui campi di battaglia virtuali allo stesso modo in cui si sono contraddistinti su quelli reali. Altra cosa estremamente importante sull'esito di uno scontro sono le condizioni atmosferiche: premetto subito che molte delle cose che si potevano realizzare non sono state implementate nel gioco per puri motivi tecnici (non c'è nulla che modifichi il paesaggio dinamicamente nel corso della battaglia), ma ai fini delle guerre risulta molto importante decidere il momento giusto per attaccare. Prima di iniziare a combattere vi verrà fornito una specie di bollettino meteorologico, che non dovrete trascurare: perché? Perché se voi puntate il vostro successo sulle armi da fuoco e quando siete nel pieno del combattimento inizia a piovere, queste non funzioneranno più e voi sarete in balia dell'avversario. Se allora state per iniziare uno scontro con delle condizioni climatiche incerte, potrebbe essere conveniente attendere il giorno successivo.
Guardo la mia scrivania e m'accorgo che ho ancora altri due fogli pieni di appunti, grazie ai quali potrei andare avanti a parlare del gioco ancora a lungo. All'alba dei 20.000 caratteri, capisco che è ora di fermarsi e di non indugiare oltre. Dovendo tirare le somme, direi che rischiamo di trovarci di fronte a uno di quei titoli che potrebbe rappresentare una svolta nel genere degli strategici; al di là dei miei entusiasmi, mi sembra che oggettivamente parlando le premesse ci siano tutte. Non ci resta quindi che attendere la recensione del prodotto finito, che dovrebbe arrivare su queste pagine entro questa estate...



Ecco un'immagine dello storyboard usato per la realizzazione dei filmati di intermezzo del gioco: interessante...

Eccolo qui, Mark Simpson, ideatore di Shogun e capoccia della Creative Assembley: direi che, almeno stando a quanto visto, un applauso se lo merita tutto...

La battaglia è ormai terminata e sul campo di battaglia restano i cadaveri di coloro che sono morti combattendo...

Ciao mamma guarda come mi diverto!

DELPI

F-16 AGGRESSOR

Eh si mamma, sono diventato un mercenario... volo sul mio splendido F16 AGGRESSOR... destinazione? Marocco, o Madagascar, o la Rift Valley o l'Etiopia! Missione? Ho solo l'imbarazzo della scelta! Ne ho 40 a disposizione. E mi posso vedere in azione da tanti punti di vista, in finestre multiple.
Pericoloso? Soprattutto per gli altri!
In tavola? OK, distruggo Antananarivo, spengo il PC e arrivo!

PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

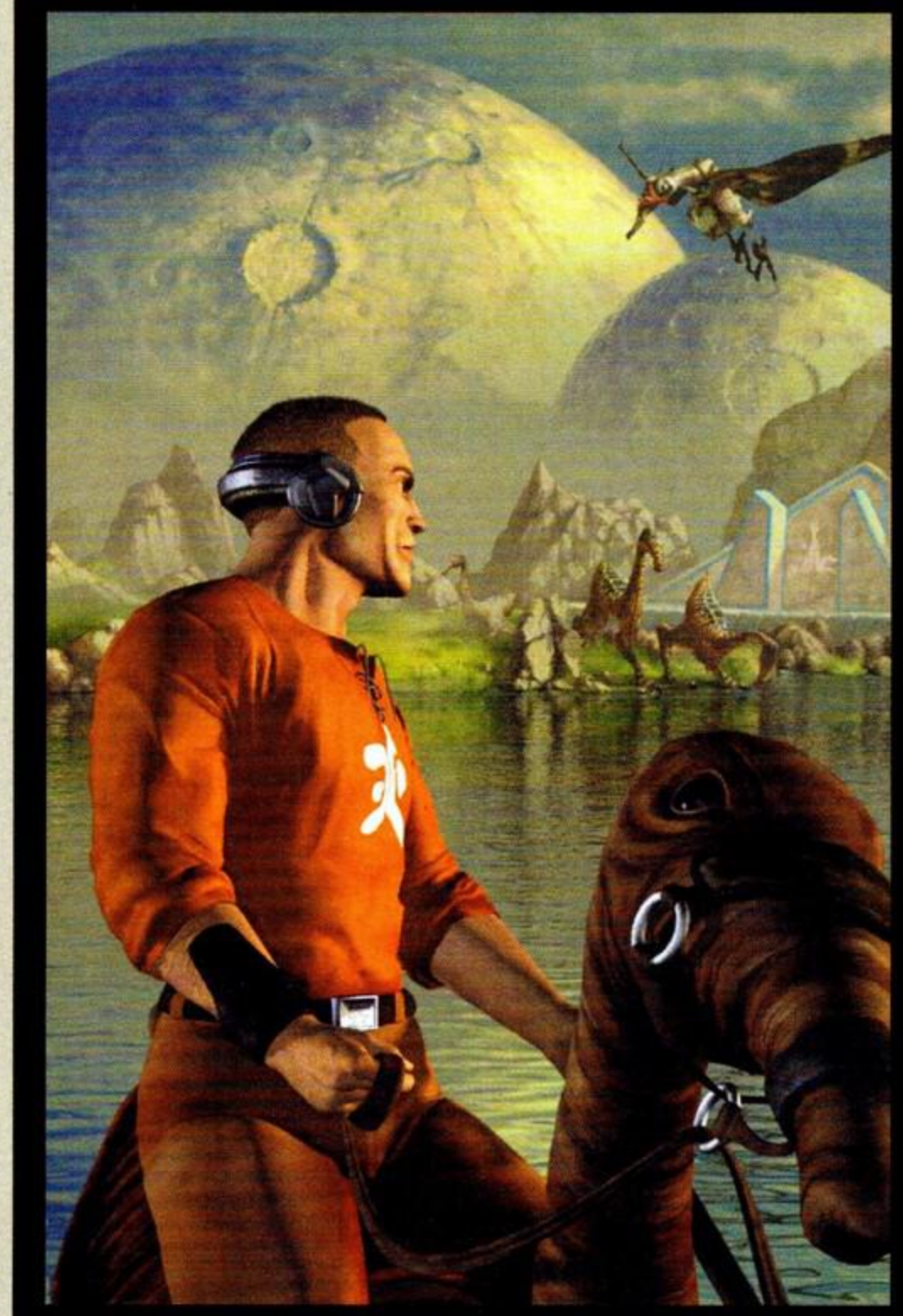
GENERAL SIMULATIONS INCORPORATED

Virgin INTERactive

LEADER
Qualità Interattiva

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows 95/98, Processore Pentium 120 Mhz con acceleratore grafico, Lettore CD-ROM 4X, 2Mb diretto x scheda video 6.0 compatibile, 100% diretto x scheda sonora 6.0 compatibile, 50 Mb liberi su HD più 200 Mb per swap file, 28.8K Modem per gioco su Internet, Winsock 1.1 compliant TCP/IP stack, Rete IPX per gioco su rete, Null modem: 2 players over null modem cable.

TITOLO: *OUTCAST*
SVILUPPATORE: *BLAST RADIUS PER INFOGRAMES*
USCITA: *PRIMAVERA 1999*



Riusciranno il Comandante Slade e gli scienziati del progetto "Christobal" a salvare non soltanto il loro universo, ma anche la dimensione parallela sulla quale si sono affacciati con i loro pericolosissimi esperimenti? Alla Infogrames sperano proprio di sì...

Tra le varie visuali utilizzate nel gioco, poteva mancare una bella inquadratura in soggettiva? Occhio alle fiamme!

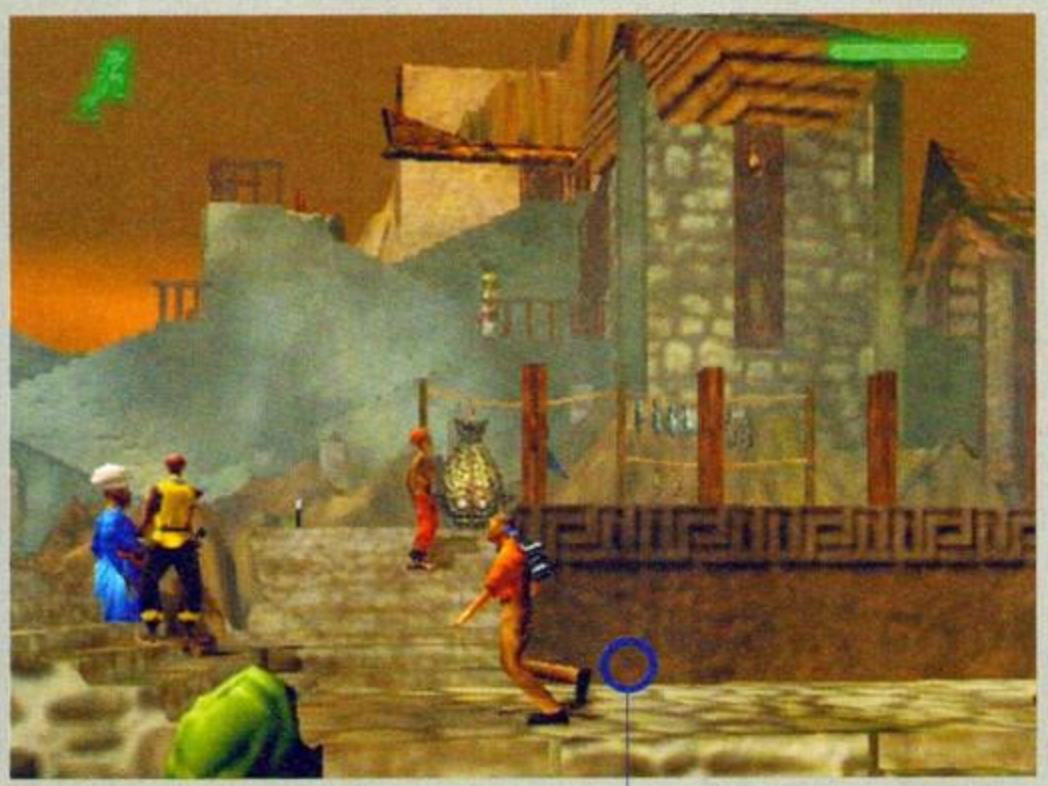
Ahhhh... Una sana e rilassante nuotatina sarà senz'altro utile per alleviare un po' la stanchezza fisica... Adesso che ci penso, chissà se su questo pianeta esistono dei pesci carnivori...

A SPASSO NEL MULTIVERSO

Ehhh, già... Proprio dura la vita dell'avventuriero: un giorno ti trovi qui, nella cara e consolidata realtà di tutti i giorni a combattere con un cassiere del supermercato che ti ha battuto due volte di fila la confezione di cibo sintetico che dovrebbe essere la tua cena (dovrebbe... Se il commesso te lo permettesse, ovviamente!), immerso in un mare di bollette da pagare (oddio... questo mese sono partiti ben 3000 Crediti per giocare a Quake 12 con gli amici di Osaka e Toronto, fate un po' voi...) e messo alle corde dai più impensabili attentati alla sicurezza psico-fisica che possiate immaginare (provateci voi a ragionare con la classica vecchietta dell'omnibus che viene a rompervi le scatole perché "i giovani d'oggi non hanno più rispetto per gli anziani, ai miei tempi si che c'era la cavalleria!"... Beh, ma una volta mica esistevano gli esoscheletri di supporto...), mentre il giorno dopo – Kablaaam! – eccoci catapultati in un ambiente perfettamente alieno, dove il vostro operato potrebbe significare la vita o la morte per un numero non quantificabile di forme di vita, talmente alto che paragonarlo a un numero razionale sarebbe come mettere in relazione il patrimonio di Bill Gates al mio estratto conto...

Già, la salvezza di tutti gli esseri viventi dell'universo... Molti potrebbero considerare anche solo la lontana idea di accettare una missione del genere come un gesto di pura follia, ma non voi, non il mitico Comandante Slade: l'uomo più coraggioso che la storia ricordi, o quantomeno l'unico pazzo disposto a farsi carico di un'operazione tanto delicata e rischiosa. Prima di giudicare anche voi le scelte fatte dal nostro eroe è necessario però ricapitolare i fatti che hanno portato il nostro eroe a intraprendere un viaggio là dove nessuno, ma veramente nessuno, è mai giunto prima. Anzi, per rendere le cose ancora più chiare, eccovi una bella serie di appunti recuperati da chissà quale archivio governativo, unica documentazione ufficiale dell'intera vicenda.

Chissà se questo incrocio tra uno struzzo e un drago di komodo sa andare al galoppo...



Il mondo di Adelpha è costellato di città, villaggi e semplici accampamenti: resta da capire se gli abitanti di questi insediamenti avranno intenzioni pacifiche o meno...

Aprile 1998:
Al FermiLab (Laboratorio Nazionale di ricerca sull'accelerazione di particelle elementari, una struttura realmente esistente e situata nelle vicinanze di Chicago) il professor William Kauffman mette a punto e pubblica la più eclatante dimostrazione scentifico-matematica di fine millennio: riesce a provare la veridicità della teoria delle "Superstringhe" (anch'essa

Sembra proprio che il buon Cutter Slade dovrà dare fondo a tutte le sue conoscenze di guerriglia per uscire da questa orrenda situazione...

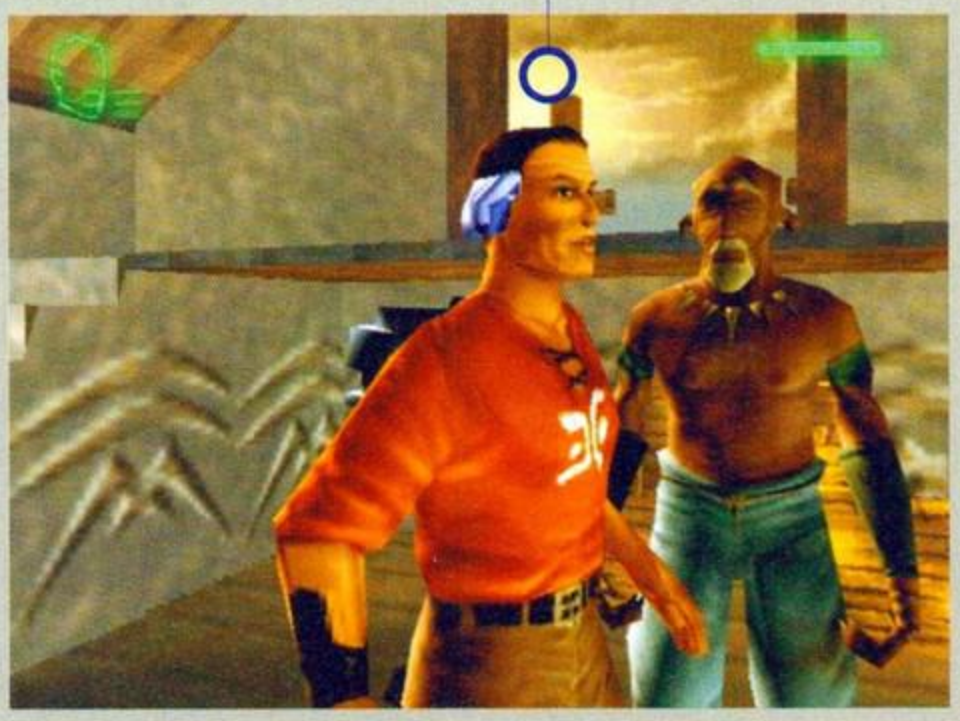
realmente ipotizzata anni addietro nel tentativo di mettere in relazione la meccanica quantistica e la relatività generale di Einstein. In pratica, secondo il modello delle Superstringhe si teorizza l'esistenza di una particella elementare alla base di energia e materia e le si connota uno spazio a più dimensioni che superano di molto il classico spazio tempo. Senza entrare nei dettagli, vi basti sapere che grazie a esse è ipotizzabile un multiverso, un insieme cioè di infiniti universi paralleli che coesistono contemporaneamente NdIng. Nikazzi). La sua scoperta quindi apre una nuova branchia della fisica dedicata allo studio delle possibili interconnessioni tra universi differenti.

L'interfaccia di gioco di Outcast non sembra essere molto complicata: in alto a sinistra vengono indicati il tipo di arma e il numero di munizioni, a fianco a esse invece compare la barra dell'energia.

L'impatto grafico di Outcast sembra veramente notevole... L'unico comprensibile dubbio sono le richieste hardware necessarie a muovere tutto questo ben di Dio.

2 Settembre 1999
Al seminario di Boston del MIT (Massachusset Institute of Technology) il professor Anthony Xue, direttore del laboratorio di fisica quantistica dell'istituto, incontra William Kauffman e gli mostra il risultato di alcuni studi che ha condotto personalmente:

L'interazione tra i personaggi sembra essere uno dei punti di forza di Outcast... Approposito, chissà chi è l'indigeno alle nostre spalle?



secondo Xue sarebbe possibile inviare particelle elementari nell'universo "adiacente" al nostro. I due si mettono subito al lavoro su questo incredibile sviluppo.

5 Aprile 2001
Il governo degli Stati Uniti d'America autorizza un investimento economico sul "Progetto Sidestep", proposto da Kauffman e Xue. Il loro obbiettivo è di riuscire a aprire un varco dimensionale tra la nostra realtà e quella contigua grande abbastanza da consentire di inviare una sonda a esplorare il "nuovo universo".

5 Giugno 2007
Base stellare P7, Polo Nord: dopo tanto lavoro e tanti esperimenti, il momento tanto atteso è giunto e l'umanità sta per compiere il suo passo più grande, l'esplorazione di un altro universo. Kauffman e Xue lanciano la loro sonda "Christobal" all'interno del varco dimensionale e dopo qualche minuto questa inizia a trasmettere immagini e suoni di un'altra realtà! Christobal continua le trasmissioni per oltre 15 minuti, durante i quali l'équipe di scienziati del progetto non riesce a fare altro

se non restare incollata agli schermi commossa per l'esito positivo dell'esperimento. Ma non è tutto. Mentre la sonda esplora il paesaggio, nota una figura imponente che si staglia a pochi metri dalla sua posizione: è un essere vivente, e dall'aspetto (e dal fatto che imbraccia una specie di fucile) si può chiaramente affermare che si tratta di una forma di intelligenza evoluta! Purtroppo, dopo questi brevi istanti di euforia il team di fisici e matematici viene scosso da un'altra forte emozione completamente opposta a quelle provate fino a pochi secondi prima: la creatura nota la sonda e spara un colpo (probabilmente ad altissima densità energetica) contro di essa con la sua arma. L'effetto non previsto di questo feedback è clamoroso e inquietante: il varco dimensionale si allarga oltre la camera di contenimento e inizia a "inglobare" tutto quello che incontra. È facile intuire il pericolo derivante da questo fenomeno: entro pochi giorni il varco ingloberà tutta la terra e non si fermerà finché non avrà cancellato l'intero universo che lo ha generato! Per fortuna, Kauffman e Xue riescono in poco tempo a trovare una soluzione al problema. La loro idea consiste nell'inviare una squadra di esperti all'interno del varco per trovare ciò che resta della sonda Christobal e riportarla in funzione, sostituendo i generatori d'energia collassati durante l'esplosione provocata dalla creatura. Se le loro ipotesi sono corrette, sostituendo i cinque generatori dovrebbe essere possibile rimettere in funzione l'apparecchio e, di conseguenza, "ricucire" lo strappo dimensionale. Queste almeno sono le intenzioni...

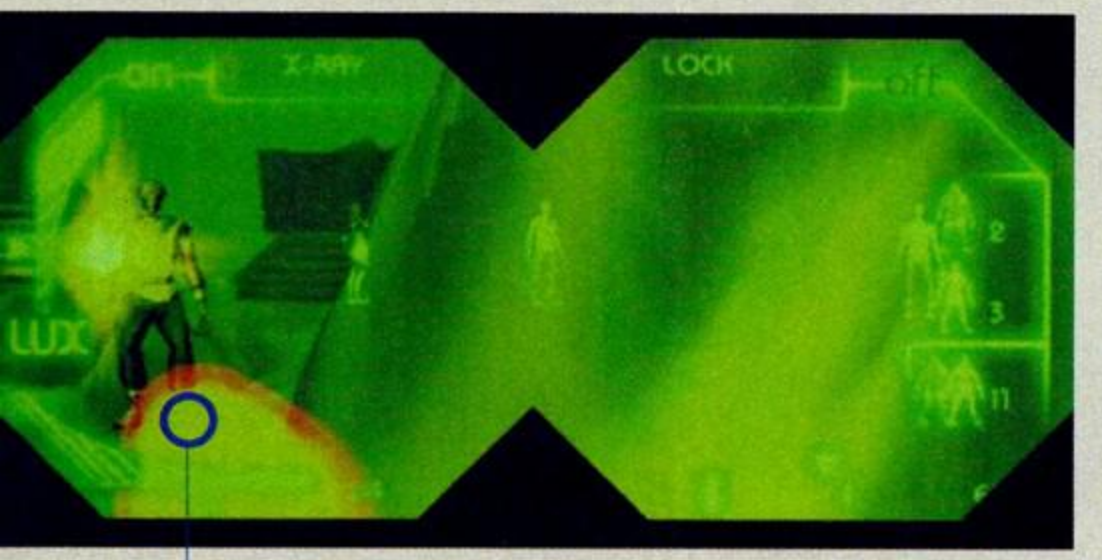
Cosa sarà mai quell'aggeggio tecnologico? Forse è un congegno extra-dimensionale, o forse fa solo degli ottimi cappuccini con la schiuma, proprio come al bar!

La mappa che vedete in quest'immagine aiuterà molto l'esplorazione delle varie aree di Adelpha. Dalla dovizia con cui è disegnata si può inoltre desumere quanto siano grandi le aree da visitare...

Sembrerebbe proprio che il rettilone di quest'immagine ce l'abbia su con il nostro Slade...

6 Giugno 2007
La squadra è pronta per avventurarsi su Adelpha, questo il nome con cui è stato battezzato il pianeta extra-dimensionale. Il gruppo verrà guidato da Kauffman e Xue in persona per le competenze tecnico-scientifiche, coadiuvati da Marion Wolfe, il più illustre exobiologo dell'intero pianeta. Per sovrintendere alle operazioni e per garantire l'incolumità della squadra dai pericoli del pianeta alieno è stato contattato il Comandante Cutter Slade, l'unico uomo con le capacità e l'istinto necessari a fare fronte agli imprevedibili ostacoli. Preghiamo che questi quattro eroi riescano a compiere la loro missione, perché se così non fosse allora non ci sarà neanche un pianeta terra a cui fare ritorno...

Questo è quanto siamo riusciti a scoprire. Certo, la trama appena descritta (o meglio, l'introduzione al gioco vero e proprio) lascia aperte molte possibilità di sviluppo: chi incontreranno i quattro su Adelpha? Cosa sta succedendo allo spazio-tempo dopo l'esplosione di Christobal? In che modo tornerà la squadra quando (e se) porterà a termine la propria missione? Queste e molte altre domande troveranno risposta solamente quando avremo tra le mani il gioco finito, quindi ora è meglio lasciare perdere lo storyboard e dedicarci alle questioni prettamente tecniche. Outcast si presenta come un titolo di azione-barra-avventura che richiama molto da vicino gli schemi di gioco resi famosi dalla mai abbastanza citata saga di Lara Croft, la nostra tombarola per eccellenza. Ma questa è soltanto la prima impressione: guardando un po' meglio scopriamo invece che i nostri Blast Radius (già famosi per aver prodotto qualche mese addietro un certo Dark Colony) si sono dati da fare per arricchire ancora più il modello di gioco principale. Innanzi tutto ricordatevi una cosa: il protagonista della vicenda è sì il nostro caro Slade, ma la squadra è composta da altre tre persone, tutte specializzate nel risolvere tipologie di problemi che il nostro Rambo non si sognerebbe neanche di avvicinare (dico, ve lo vedete Stallone che legge "Dal Big Bang ai buchi neri" di Hawking?): dall'interazione di questi, ma anche di molti altri, personaggi si svilupperà gran parte del gioco. Un altro modo per dare la giusta connotazione a questo titolo è citare l'incredibile varietà di opzioni di gioco differenti. Ricordate MDK della Shiny? Ecco, direi che mai come in Outcast si può provare lo stesso spirito che contraddistinse il successo del suddetto: visori laser e a infrarosso, decine di armi differenti, possibilità di cavalcare/guidare animali e/o automezzi... Di tutto di più insomma! Speriamo che tutta questa carne al fuoco non bruci, allora, e aspettiamoci grandi cose, ma soprattutto... Occhio a non cadere in un portale, mi raccomando!



Nell'immagine potete vedere cosa si prova a indossare un avveniristico binocolo di puntamento a raggi infrarossi... Nulla a confronto di certi occhialini che ho visto l'altro giorno su Postalmarket!

FINCHÉ C'È VITA C'È AVVENTURA!

GIUNGLA, OCEANO, SAVANA, EVOLUZIONE... PRIMA SCEGLI L'AMBIENTE BIOLOGICO IN CUI VUOI GIOCARE, POI SCOPRI UN MONDO UNICO NEL SUO GENERE, DOVE AVVENTURA E SIMULAZIONE REGNANO INCONTRASTATE! QUESTO MONDO È BIOSYS, GIOCO ISPIRATO ALLA SENSAZIONALE SCOPERTA DI ALLAN RUSSEL, CREATORE DI UNA NUOVA FORMA DI VITA (L'IBRIDO BIOSINTETICO) IN GRADO DI TRASFORMARE L'ANIDRIDE CARBONICA IN OSSIGENO. INTRAPPOLATO NELLA BIOSFERA, ACCOMPAGNATO DA UNA GRAFICA SBALORDITIVA, IL TUO COMPITO È QUELLO DI MONITORARE E CONTROLLARE TUTTE LE ATTIVITÀ VITALI E CERCARE DI RIPORTARE IN VITA L'ULTIMO AMBIENTE BIOLOGICO DEFUNTO. LA BELLEZZA DEL GIOCO STA NELLA SUA CRESCENTE COMPLESSITÀ, NEI SUOI CAMBIAMENTI SEMPRE PIÙ FRENETICI E NEI SUOI SCENARI SEMPRE PIÙ EVOLUTI. LE DECISIONI DA PRENDERE SARANNO SEMPRE PIÙ URGENTI E IMPORTANTI... RIUSCIRAI AD ADEGUARTI AD OGNI SITUAZIONE E NON CAUSARE, INAVVERTITAMENTE, LA DISTRUZIONE DEL GENERE UMANO

?

DELPI

from an original concept by Mike Wilks

biosys

SOPRAVVIVENZA - AVVENTURA - SIMULAZIONE

PC CD-ROM

MANUALE IN ITALIANO

Numero Verde 167-821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 100 MHz, 16 Mb RAM, Lettore CD-ROM 4X, Display 640x480 (a 256 colori), Scheda sonora 16-bit, 123 MB liberi su HD.

Jumpstart solutions

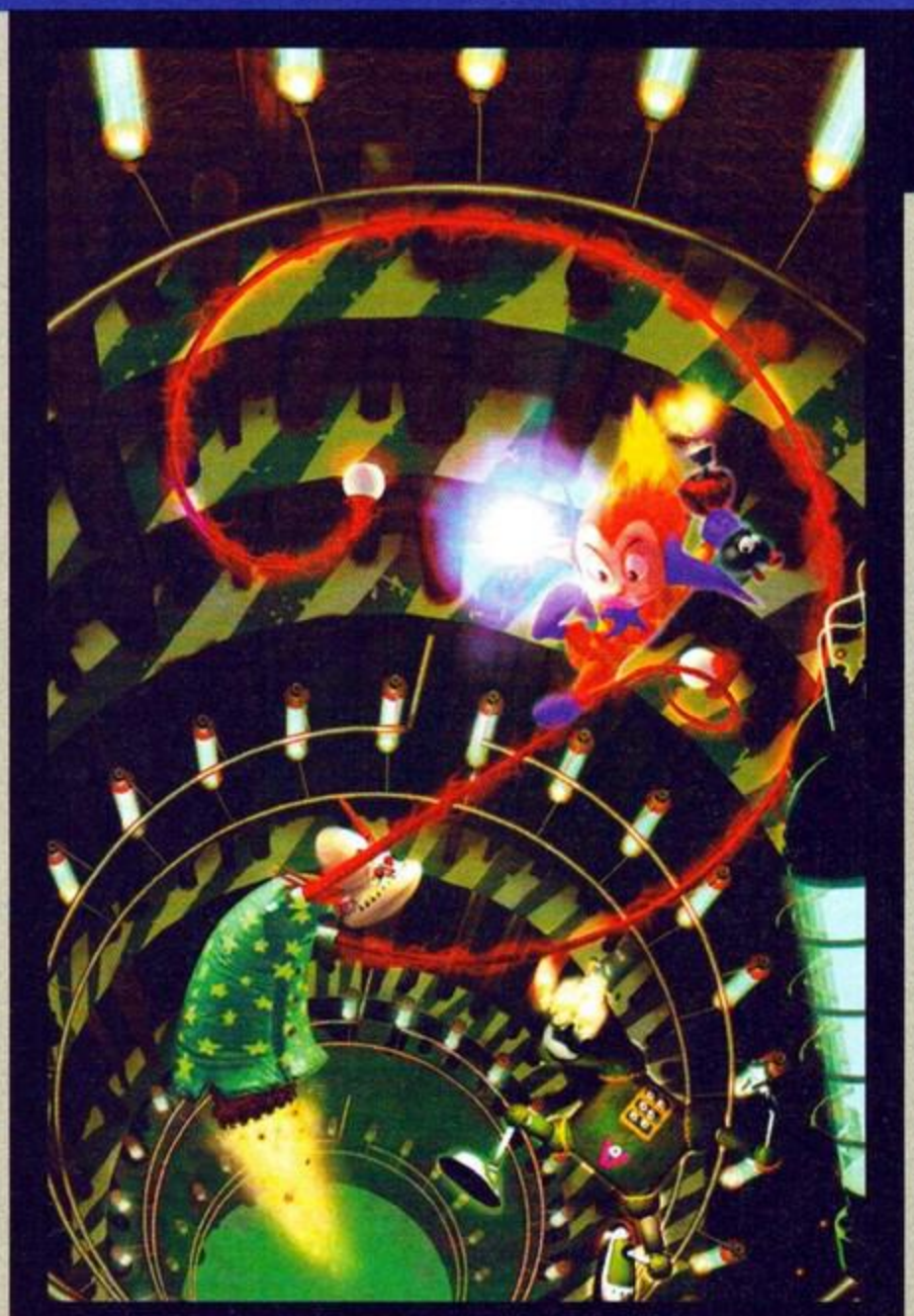
TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

www.take2europe.com

www.leaderspa.it

LEADER Qualità Interattiva.

TITOLO: *STARSHOT*
SVILUPPATORE: *INFROGAMES*
USCITA: *PRIMO TRIMESTRE 1999*



ACROBAZIE NELLO SPAZIO

Frizzi e lazzi dalla Infogrames mentre cercate di salvare il circo dello spazio...

A cura di Alessandro La Spada

I giochi 'carini' non passano mai di moda, e la Infogrames lo sa bene. Il loro prossimo gioco, Starshot, avrà tanti di quegli elementi divertenti da strappare un sorriso anche al videogiocatore più serioso. A cominciare dalla storia, che una volta tanto non deriva da invasioni aliene o problemi del genere: in Starshot l'invasione è già iniziata e finita, e purtroppo si è conclusa nel peggiore dei modi, con la Terra ridotta a un cumulo di macerie. Ma i terrestri non si sono fatti mettere in ginocchio dalla perdita del loro pianeta natale, anzi... Ormai siamo nel trentaduesimo secolo, e una civiltà che si rispetti non può dipendere da un solo corpo celeste: in pratica la razza umana ha spammato (dopo un paio di minuti trascorsi a capire quale altra parola simile potesse voler intendere il nostro Alessandro, nel caso si trattasse di un errore, desisto e rinnovo a voi il quesito... Credo comunque che sia gergo mutuato da Internet. NdMax) l'intero Universo, stabilendo un gran numero di insediamenti collegati da mezzi di trasporto intergalattici. Uno di questi insediamenti, Killer Expo, è in pratica una fiera permanente dove è possibile acquistare ogni sorta di armamento: dalla scacciacani per allontanare i piccioni al missile nucleare a ricerca calorica. Tra i prodotti delle industrie di Killer Expo ci sono anche gli starcrusher, soldati costruiti in provetta selezionando i geni affinché i loro corpi non abbiano difetti (un po' come avveniva in Gattaca...). Le loro coscienze vengono annullate appena inizia il loro sviluppo, per evitare la possibilità che questi esseri creati in provetta si mettano in testa di decidere in proprio: gli starcrusher hanno un potere enorme, che gli deriva dalle stelle, e devono usarlo solo per eseguire gli ordini del loro padrone. Come è facile immaginare, però, non tutte le ciambelle riescono col buco e, alla fine, anche qualche starcrusher finisce per non essere proprio perfetto. Naturalmente non bisogna mettere a repentaglio il buon nome della ditta, e quindi i produttori tengono in gran segreto le informazioni su questi insuccessi. Se proprio non si può rimediare, lo starcrusher difettoso viene eliminato. L'eliminazione era proprio la sorte prevista per Starshot, starcrusher al quale non era stato possibile cancellare la coscienza. Al

QUATTRO CHIACCHIERE CON IL PROJECT LEADER

Per chi non lo sapesse, il project leader di un prodotto è una specie di supervisore, il cui compito è far sì che tutto vada per il verso giusto. E non è un compito facile, come potete facilmente intuire dal grosso numero di giochi che escono in ritardo, subiscono delle modifiche o non escono proprio... I project leader, quindi, sono persone importanti, ed eccovi il pensiero di Xavier Schon, che ricopre questa carica per Starshot e ha compilato una FAQ a beneficio nostro e di voi tutti lettori.

D. Che cos'è precisamente Starshot?
R. È sia un'avventura sia un gioco d'azione. I giocatori condurranno un circo del 32° secolo, esploreranno galassie e andranno alla ricerca degli animali e delle macchine più rari per mettere in piedi il più incredibile show dell'Universo. È anche una rappresentazione, con l'aspetto grafico e lo svolgimento di un cartone animato.

D. Da quanto tempo ci state lavorando?
R. Oltre tre anni, visto che la pre-produzione è iniziata nel 1995.

D. Da cosa ti è venuta l'ispirazione per creare il gioco?
R. Dal desiderio di realizzare un universo credibile, nel quale fondere fantascienza e humour. In quanto alla giocabilità, l'avvento del 3D ci dà la possibilità di esplorare nuovi metodi di gioco.

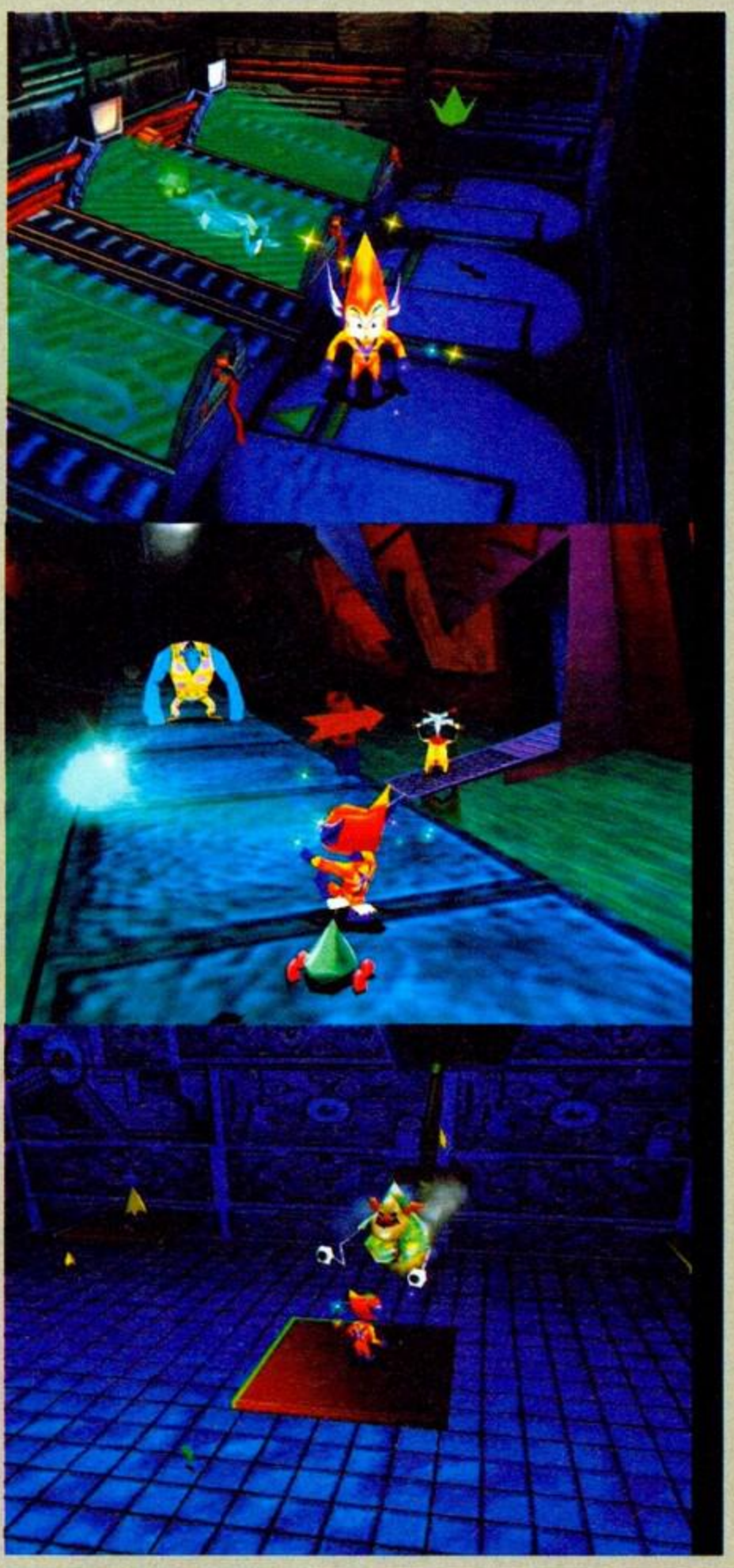
D. Quali sono i tuoi punti di riferimento nella letteratura sci-fi?
R. Come tutti, ho una miscela terribile di riferimenti: Douglas Adams e Poe, Moebius e Herbert, Lucas e Miyazaki, Jules Verne e Darth Vader...

D. Tecnologicamente parlando, quali sono i punti di forza di Starshot?
R. Le animazioni fumettistiche in 3D, la dimensione dei mondi e il loro livello di dettaglio (i modelli hanno fino a 60.000 poligoni e la mappatura è in truecolor), il numero dei personaggi contemporaneamente sullo schermo (fino a 15)(da notare che inizialmente i poligoni erano 10.000 e i personaggi 10, quindi Schon si sta riferendo alle possibilità teoriche dell'engine, ma il risultato finale sarà inferiore. NdALS). E poi il sonoro 3D. Tutto questo gira fluidamente su un Pentium 166 o anche su un Pentium 133, se si possiede una scheda 3Dfx.

tutti gli altri circhi andranno in rovina.
Naturalmente Starshot non vuole accettare questa situazione e, appena scoperta la cosa, si lancia nell'avventura per salvare il suo circo e tutte le bellezze che stanno per essere distrutte da Wolfgang.

DEMENTE È BELLO

Da quello che abbiamo visto, nel gioco non sembra esserci un solo elemento serio. A cominciare dall'eroe, le cui fattezze bambinesche sono chiaramente visibili dalle foto, per giungere agli altri protagonisti e ai nemici che incontrerete. Starshot sarà accompagnato da due robot di supporto, Willfall e Willfly, che somigliano uno a un cestino su ruote e l'altro a un razzo con la faccia



posto di allenarsi sparando senza ritegno sulle creature viventi, egli preferiva evitare gli spargimenti di sangue, studiando i libri della scuola di Killer Expo: un esempio terribilmente sbagliato, perché se anche i suoi colleghi si fossero messi a leggere i libri, alla fine nessuno avrebbe più eseguito gli ordini!
La grande fortuna di Starshot sta nel fatto che, proprio poco prima della sua esecuzione, la fiera viene visitata da Starcash, il padrone dello Space Circus. Allettato dalla possibilità di ingaggiare per due soldi un essere quasi perfetto, il nostro imprenditore non fa altro che corrompere le alte sfere dell'azienda, assicurandosi i servigi di Starshot. Il problema della coscienza non era grave, fintanto che il ragazzo accettava di fare il suo dovere senza lamentarsi...
Da quel momento in poi, il nostro eroe lavorerà per conto di Starcash fin quando, all'orizzonte, apparirà la minaccia del Virtua Circus. Diretto dal malefico Wolfgang, questo circo si propone di distruggere tutte le cose belle e irripetibili, conservando solo le loro immagini nella sua banca dati. In questo modo gli abitanti di tutte le galassie, se vorranno rivedere le meraviglie distrutte, non potranno far altro che comprare il biglietto del Virtua. E simpatica. Starcash, il padrone del vostro circo, è fisicamente rinchiuso in una stanza senza porte dalla quale controlla ogni aspetto della sua azienda, e i suoi unici compagni sono dei robot. L'astronave che ospita il circo è pilotata dal Capitano Senzafreni (Captain Nobrakes, in lingua originale), un ex-

ACROBAZIE NELLO SPAZIO

pilota della RAF che fu catturato dai nazisti e sparato nello spazio per ripicca durante la Seconda Guerra Mondiale... Rendetevi conto che ora siamo nel trentaduesimo secolo, e il Capitano è ancora sul ponte di comando! Egli, tanto per gradire, non è per niente soddisfatto delle sue mansioni attuali e, nei momenti concitati, è famoso per la sua mania di premere i bottoni a caso... Ma non finisce qui, perché anche il supercattivo Wolfgang von Ravel ha un aspetto tutt'altro che terribile: con la classica espressione da pazzo stampata sul volto, si sposta grazie a un reattore che sostituisce la parte inferiore del suo corpo!
I nemici sulla strada di Starshot sono talmente simpatici che quasi vi dispiacerà fargli del male, e questo è ancora più evidente dopo aver letto le loro descrizioni. Stando a quanto dice la Infogrames, infatti, affronterete un certo Generale Ammazzammazza (General Killkill), proveniente da Killer Expo, il cui unico motto è "niente prigionieri, niente Amnesty International". Oppure i soldatini meccanici, creati dal dottor Attila Stranamore per i suoi bambini: questi simpaticissimi giocattoli spingono davanti a sé una bomba da 30 megaton, pronta a esplodere al più piccolo contatto. "E ora nessuno", aggiunge la press release, "si permette di rompere le scatole ai figli di Stranamore durante la pausa per la merenda". Un altro pericolosissimo nemico sarà Zbalgoul, mercenario famoso per finire sempre i suoi colpi dopo aver ammazzato metà dei nemici... E ovviamente l'altra metà lo riempie di botte! Vale la pena citare anche Quatroblue, il miglior costruttore di castelli di sabbia di tutto il suo pianeta. Si potrebbe obiettare che fare castelli di sabbia è una specialità piuttosto inutile, ma suo padre gli ha regalato paletta e secchiello appena prima di morire, e lui si sente moralmente obbligato a rispettare queste ultime volontà... Insomma, se avete un po' di senso dell'umorismo (e qui probabilmente il Silvestri si gratterà la testa, chiedendosi cosa sia questa strana parola...) vi rotolerete dalle risate.
Lo scenario è costituito da ben sette mondi, indipendenti tra loro e quindi esplorabili anche in momenti diversi. Oltre alla già citata fiera di Killer Expo, potrete esplorare Tensuns, il pianeta vacanziero che sembra la copia dei Caraibi, Primitron, il pianeta delle stranezze dove gli abitanti si fingono primitivi (ma poi, appena i turisti se ne vanno, schiacciano un bottone e tutto torna come prima...), Ultimacrash, una specie di Triangolo delle Bermude dove i fantasmi di piloti russi e americani continuano la Guerra Fredda per non annoiarsi, e poi quello che resta della Terra dopo l'invasione dei marziani. Virtua Circus, la casa di Wolfgang il cattivo, sarà protetto da apposite torrette e da caschi volanti che, se riusciranno a posarsi sulla vostra testa, cambieranno la vostra percezione del mondo. La trama sarà non lineare e, quindi, potrete sempre abbandonare un mondo nel quale siete bloccati per andare a cercare indizi da qualche altra parte.

Cartoon skin e Total distortion, assicurano il feeling da cartone animato.
Se vi state già preoccupando per i requisiti necessari a far girare adeguatamente tutto questo sfoggio di tecnologia, per una volta potete stare tranquilli: chi possiede una 3Dfx potrà giocare senza problemi anche su un Pentium 133, mentre in modalità software avrete bisogno di un Pentium 200 MMX. Obbligatori 32 megabyte di RAM.
Per tenervi informati, intanto che il gioco arriva sugli scaffali dei negozi, e per eventuali aggiornamenti sulla configurazione, tenete d'occhio il sito www.starshot.net.

QUANDO SI DICE IL TREDDÌ!

Tutti gli elementi del gioco saranno poligonali, utilizzando un motore proprietario denominato I3D capace di visualizzare contemporaneamente sino a dieci personaggi animati, per un totale di ben 10.000 poligoni mappati in truecolor. La libertà di movimento sarà pressoché totale, con in più la possibilità di interagire con un gran numero di elementi dello scenario. Gli spari (Starshot può usare le stelle per un sacco di cose, tra cui attaccare i nemici), le esplosioni e gli altri effetti grafici saranno anch'essi in truecolor.
Dal punto di vista della giocabilità, le stelle potranno essere utilizzate per una molteplicità di scopi alternativi, dall'attivazione dei meccanismi alla spinta degli oggetti, o per modificare la direzione di movimento degli altri personaggi. Questo lascia presagire la presenza di un certo numero di enigmi. Dovrete arrampicarvi lungo superfici scoscese, volare e anche nuotare, facendo attenzione agli squali che, tanto per gradire, "sono molto affamati e mangiano di tutto, anche le piattaforme petrolifere. Se gli viene sete, si mettono a bere l'Oceano. Sono voraci e anche un po' stupidi" (davvero? Non ce n'eravamo accordi...). L'atteggiamento demenziale dei vostri nemici sarà assicurato da un'apposita IA, denominata Sool, e il sistema Fiat Lux si occuperà degli effetti di luce dinamici. Altre due tecniche di programmazione,

COMPUTER ONE ®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA

telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906

INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

I Negozi

BOLOGNA
VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504

BOLOGNA
VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504

FERRARA
VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881

FORLI'
C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233

MODENA
VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130

FIRENZE
VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521

PARMA
VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988

PAVIA
VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922

VERONA
VIA PITAGORA, 12 TEL. 045/577360

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO:
051 - 343504
FAX:
051 - 344906
POSTA:
COMPUTER ONE
Via Vela 12/2 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.computerone.it

SERVIZIO RIVENDITORI

TELEFONO:
051 - 301311
FAX:
051 - 345236
POSTA:
GAMETIME SRL
Via Fossolo 38 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.gametime.it

ULTIME NEWS IN AGGIORNATE IN TEMPO REALE :

http://www.computerone.it

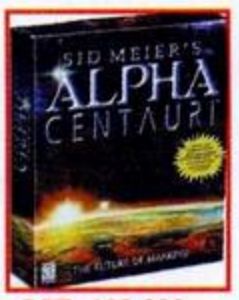
SOLO DA COMPUTER ONE!!

PRENOTA SUBITO!!!

RICEVERAI COMPRESO NEL PREZZO 3 FAVOLOSI GIOCHI°°

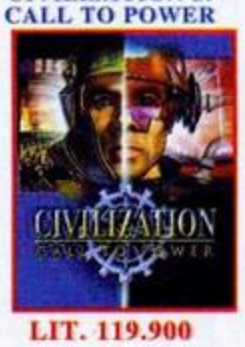
°°(offerta valida fino ad esaurimento scorte, i pacchetti sono gia' predisposti dal magazzino non vi e'pertanto possibilita' di scelta)

ALPHA CENTAURY



LIT. 109.900

CIVILISATION 3: CALL TO POWER



LIT. 119.900

RESIDENT EVIL 2

LIT. 89.900

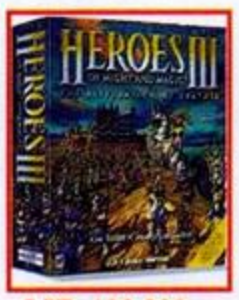
COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

LIT. 109.900

ARMY MEN II

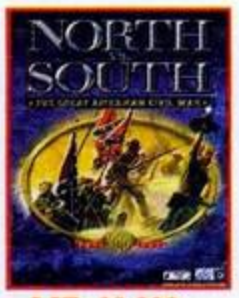
LIT. 99.900

HEROES OF MIGHT & MAGIC III



LIT. 109.900

NORTH & SOUTH



LIT. 99.900

TUROK 2

LIT. 99.900

...RICORDA...COMPUTER ONE PENSA A TE ...TU PENSA A COMPUTER ONE

PRENOTA SUBITO LE NOVITA' IN ANTEPRIMA

RICEVERAI COMPRESO NEL PREZZO 3 FAVOLOSI GIOCHI°°

°°(offerta valida fino ad esaurimento scorte, i pacchetti sono gia' predisposti dal magazzino non vi e'pertanto possibilita' di scelta)

Voodoo 3....LA POTENZA IN UNA SOLA SCHEDA DISPONIBILE IN 3 VERSIONI

2000 PCI : 16 Mb SDRam a 143 Mhz, RAMDAC a 300 Mhz, Architettura con doppia Texture a 32 Bit

2000 AGP: 16 Mb SDRam a 143 Mhz, RAMDAC a 300 Mhz, Architettura con doppia Texture a 32 Bit

3000 AGP: 16 Mb SDRam a 166 Mhz, RAMDAC a 350 Mhz, Architettura con doppia Texture a 32 Bit e Tv Out

PRENOTA SUBITO

RICORDA!!! DA COMPUTER ONE

OGNI 2 GIOCHI ACQUISTATI

NE RICEVERAI ALTRI 3

COMPRESI NEL PREZZO

(offerta valida fino ad esaurimento scorte, i pacchetti sono gia' predisposti dal magazzino non vi e'pertanto possibilita' di scelta)

COMPUTER ONE

LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Non rispondiamo di eventuali errori di stampa Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

COMPUTER ONE ®

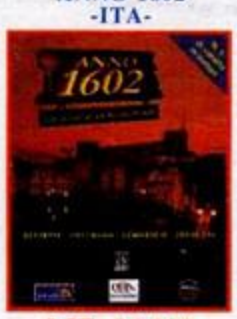
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA

telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906

INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

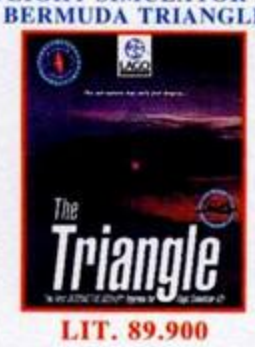
L E U L T I M E N O V I T A '

ANNO 1602 -ITA-



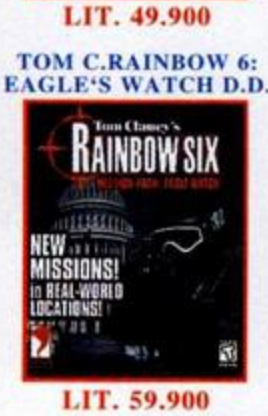
LIT. 94.900
CARNIVORES

LIT. 79.900
FLIGHT SIMULATOR 98 BERMUDA TRIANGLE



LIT. 89.900
QUAKE 2: NETPACK EXTREMITIES

LIT. 49.900
TOM C.RAINBOW 6: EAGLE'S WATCH D.D.



LIT. 59.900

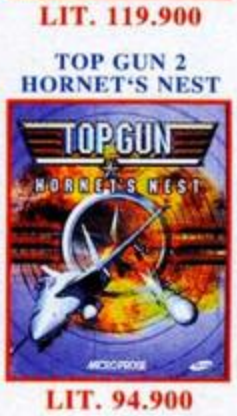
APACHE HAVOC -ITA-

LIT. 99.900
CLOSE COMBAT 3

LIT. 109.900
FLIGHT SIMULATOR 98 EFIS '98 PAPATANGO

LIT. 84.900
QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE

LIT. 119.900
TOP GUN 2 HORNET'S NEST



LIT. 94.900

ASGHAN -ITA-

LIT. 99.900
COMBAT FLIGHT SIM. COMBAT PILOT D.DISK

LIT. 54.900
FLIGHT SIMULATOR 98 MAYDAY MAYDAY

LIT. 59.900
RED JACK -ITA-

LIT. 94.900
TOTAL AIR WAR -ITA-

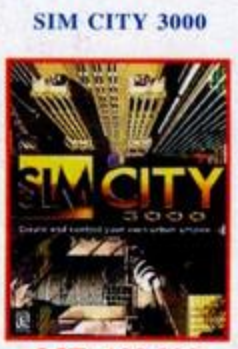
LIT. 99.900

BALDUR'S GATE -ITA-

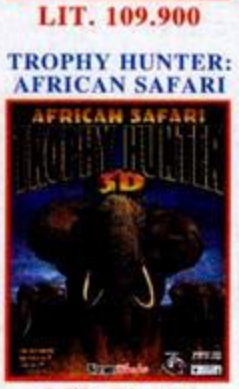
LIT. 94.900
DARK VENGEANCE

LIT. 109.900
FOOTBAMM WORLD MANAGER

LIT. 89.900
SIM CITY 3000



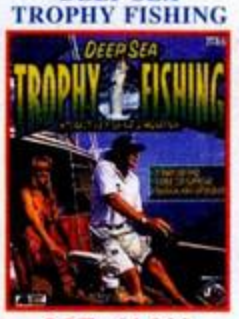
LIT. 109.900
TROPHY HUNTER: AFRICAN SAFARI



LIT. 79.900

BIOSYS

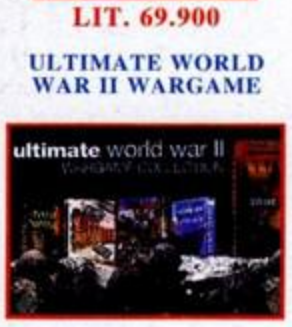
LIT. 79.900
DEEP SEA TROPHY FISHING



LIT. 64.900
MYTH 2

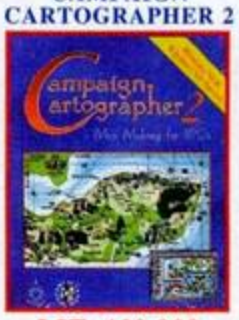
LIT. 99.900
STARCRAFT: BROOD WARS data disk

LIT. 69.900
ULTIMATE WORLD WAR II WARGAME



LIT. 99.900

CAMPAIGN CARTOGRAPHER 2



LIT. 129.900
FALCON 4.0

LIT. 99.900
NASCAR RACING 99

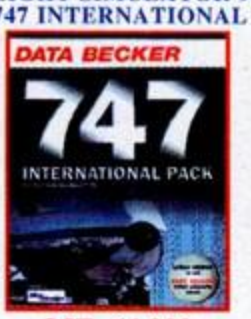
LIT. 94.900
STARSIEGE TRIBES

LIT. 119.900
EXTREME FLIGHT PACK

LIT. 99.900

DUNGEON DESIGNER 2

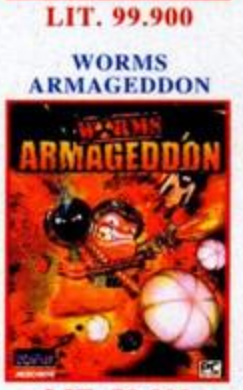
LIT. 79.900
FLIGHT SIMULATOR 98 747 INTERNATIONAL



LIT. 64.900
NFK:NATURAL FAWN KILLER

LIT. 64.900
THIEF: THE DARK PROJECT

LIT. 99.900
WORMS ARMAGEDDON



LIT. 79.900

R I C O R D A ! ! ! D A C O M P U T E R O N E
O G N I 2 G I O C H I A C Q U I S T A T I
N E R I C E V E R A I A L T R I 3
C O M P R E S I N E L P R E Z Z O

(offerta valida fino ad esaurimento scorte, i pacchetti sono gia' predisposti dal magazzino non vi e' pertanto possibilita' di scelta)

VUOI RICEVERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO CATALOGO A COLORI ??? TGM 03-99

Compila in ogni sua parte questo coupon

(si prega scrivere chiaramente in stampatello)

nome e cognome_____ indirizzo_____ CAP_____ CITTA'_____ Prov._____

TELEFONO_____ Possiedo: ___Console __Personal Computer

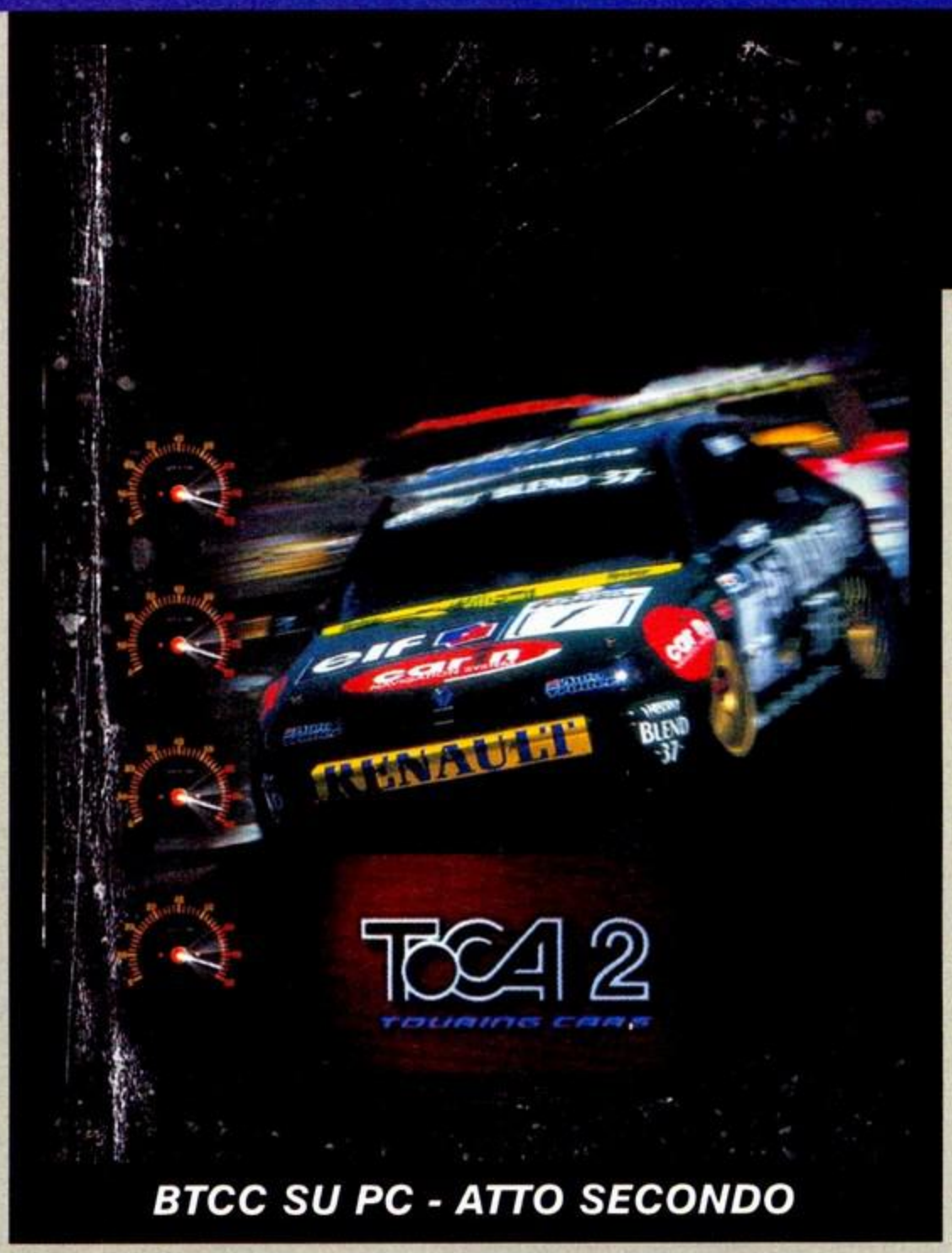
Configurazione del mio PC _____ Console Marca e Modello _____

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

TITOLO: *TOCA 2*
SVILUPPATORE: *CODEMASTERS*
USCITA: *MARZO '99*



BTCC SU PC - ATTO SECONDO

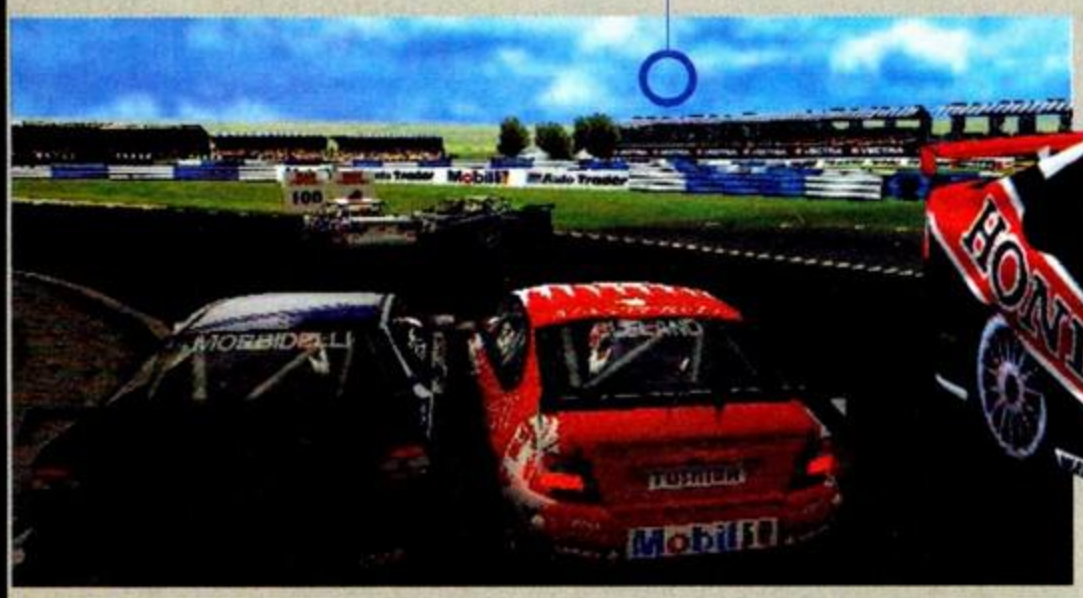
Non si tratta di uno scioglilingua, ma del British Touring Car Championship che con TOCA 2 torna a infiammare i nostri personal. E questa volta c'è anche Nigel Mansell.

A cura di Stefano "Duspa" Lisi

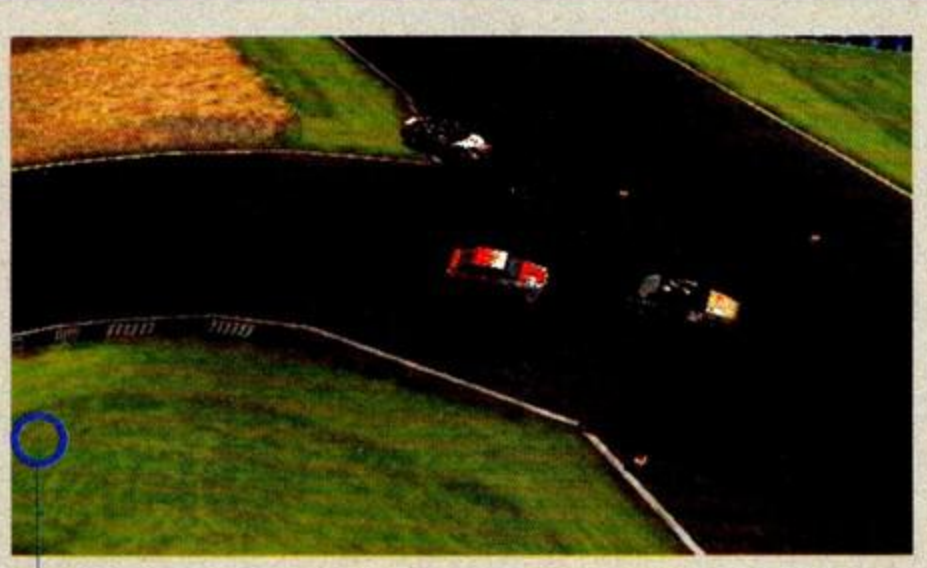
Bellissimo il fumo sollevato dai pneumatici che si mischia a quello del motore fuso. Notate il nome del pilota ben impresso sul corpo vettura.

Il vecchio leone (Nigel Mansell per chi non mastica molta Formula 1) torna a essere protagonista in un videogioco per PC dopo l'assurdo e decisamente bruttino arcade automobilistico a lui dedicato un milione di anni fa, merito o disonore della Gremlin (chi si ricorda il titolo?)(Ricordo solo che mi aspettavo un nuovo Lotus e invece ear uno schifo... NdMax). In questo caso, però, le cose saranno leggermente diverse, dato che il gioco targato Codemasters è di tutt'altra levatura e di assoluto spessore. E poi Mansell non sarà il solo pilota utilizzabile, ma solamente uno dei tanti virtuosi del volante che nella stagione '98 si sono dati battaglia sui circuiti di tutto il Regno Unito. Circa un anno e mezzo fa TOCA (acronimo esteso di Touring Car) fece la sua prima comparsa sui sistemi di gioco casalinghi. Si trattava della versione Playstation, versione che si sarebbe dovuta scontrare con i numerosi giochi di guida rilasciati per la scatoletta grigia della Sony. Eppure, nonostante i vari Gran Turismo, Rage Racer, Formula 1 e compagnia bella, TOCA fu un successo senza precedenti. Immancabile la conversione per PC a seguire, con il valoroso e ruspante Todeschini esaltato come un caimano in calore (o era forse Copojaz, boh tanto è lo stesso...). La particolarità del titolo della casa di Micromachines era l'azzeccata via di mezzo tra semplicità arcade e rigore simulativo, dato che il gioco riusciva a essere immediato e coinvolgente e, al tempo stesso, alquanto credibile sia come fisicità che come modello di guida. Inoltre, la particolare formula utilizzata per le competizioni, il Gran Turismo inglese

Gli scontri saranno sempre cruenti e le numerose chicane o gli stretti tornanti metteranno a dura prova le fiancate dell'auto. Non abbiate timore, comunque di entrare duro nella carrozzeria dei vostri avversari.



Visuale interna che mette in evidenza le braccine del pilota e lo specchietto fasullo. Il parabrezza è andato in frantumi e ben, presto mi beccherò tanti moscerini sulla faccia.



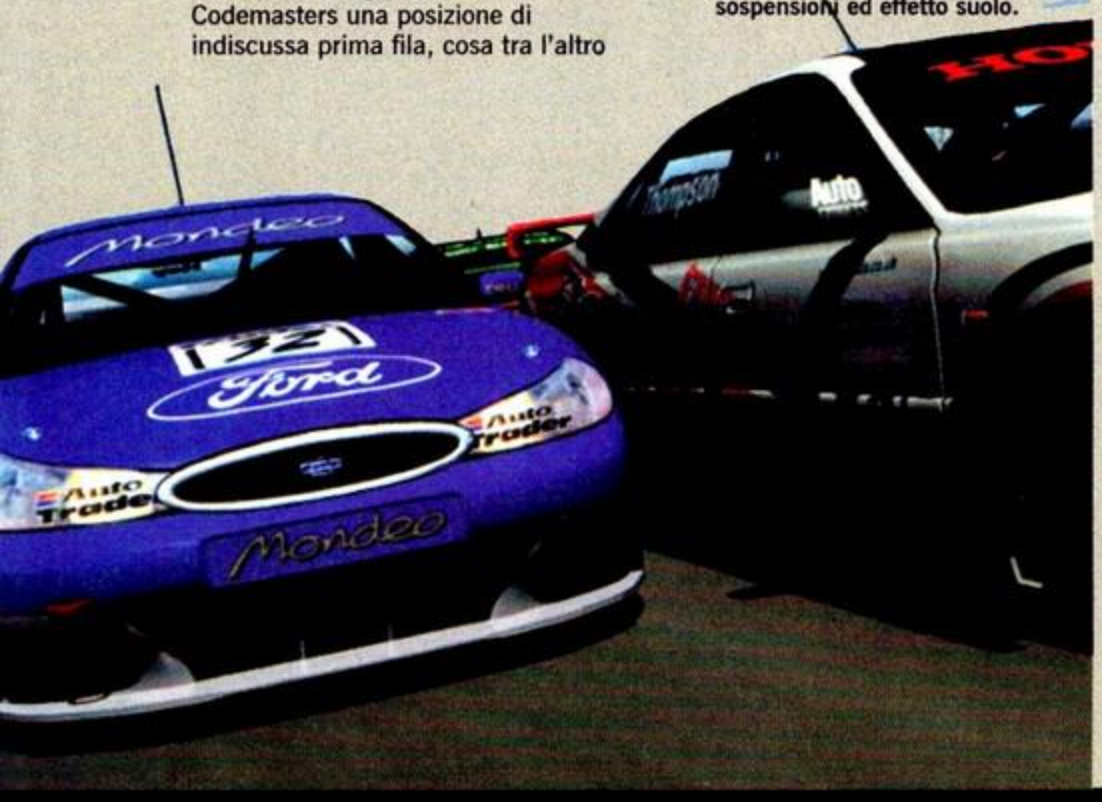
Tra le tante visuali disponibili per i replay quella dall'alto consente di rivedere le traiettorie seguite e da l'illusione di giocare a Warm Up... nostalgia.

La macchina è conciata davvero male, ma i prodi meccanici sono già pronti per rimetterla in sesto. Entrando nella corsia dei box appare un box (che bel gioco di parole) in cui scegliere il tipo di intervento.

appunto, era azzeccata in quanto regalava gare ricche di imprevisti, di sportellate, di staccate al limite e di tantissima adrenalina.
La conversione per PC, come spesso è successo, è passata un po' più in sordina, anche se qualitativamente era certo degna di nota e poteva contare sul non indifferente abbellimento grafico dono dell'alta risoluzione e degli acceleratori 3D di prima generazione. In ogni caso TOCA ha lasciato un segno indelebile tra gli appassionati di automobilismo virtuale e ha regalato alla Codemasters una posizione di indiscussa prima fila, cosa tra l'altro confermata dal recente Colin Mc Rae Rally. E proprio il gioco dedicato al campione scozzese deve aver influito in qualche modo sulla lavorazione del seguito di TOCA, tanti e tali sono gli abbellimenti e le migliorie che il titolo oggetto di questa preview potrà mostrare tra meno di un mese.
Anche se i team di sviluppo dei due giochi sono diversi, infatti, la squadra che ha insozzato la Subaro virtuale di Colin ha effettuato una supervisione sul lavoro svolto dai cugini "turistici" e il risultato si vede. TOCA è e rimane un gioco di impostazione stradale e bandisce pertanto sterrati, salti, sabbia e fango, tuttavia il feeling che si ha con il mezzo è simile a quello provato con Colin Mc Rae. Quello che sembra essere stato maggiormente mutuato dal titolo rallystico è il dinamismo delle auto: ogni urto, ogni collisione, ogni uscita di pista si risolve proprio come sarebbe lecito attendersi e le correzioni che vengono repentinamente apportate alla perdita di aderenza o all'intraversamento dell'auto riescono a salvare la pelle solo quando effettivamente ciò sarebbe possibile.
La miglioria principale, comunque, è l'abbellimento (o l'imbellimento) grafico generale che consente di godere di una ricchezza di dettaglio ancora inusuale per giochi di questo genere. Le auto sono state interamente ridisegnate, aumentando il numero di poligoni e utilizzando texture decisamente più belle da vedere. A rafforzare questa sensazione ci sono poi gli effetti di riflessione, le trasparenze e le luci dinamiche in tempo reale. La cura dei particolari sarà senza dubbio uno dei punti forti di TOCA 2 e i piloti che si muovono all'interno dell'abitacolo ne saranno la prima testimonianza. Lo sballottamento dell'auto, la forza centrifuga, le brusche reazioni dello sterzo, infatti, saranno tutti elementi che costringeranno i piloti a movimenti non sempre naturali e, tutto ciò, sarà perfettamente visibile data la trasparenza delle vetrate (sempre che si utilizzi una visuale che lo consente).
Il campionato simulato sarà quello della stagione '98 con tutte le auto, i piloti e i team ufficiali, fedelmente riprodotti con stemmi, sponsor e colori perfettamente rispettati. Lo stesso dicasi per i tracciati di gioco, copie fedeli di quelli reali, con tanto di planimetrie, saliscendi, curve e tornanti posizionati laddove dovrebbero essere. Anche i fondali hanno subito un certo restiling e, anche se non rappresentano lo stato dell'arte (in alcuni casi sono tutt'ora decisamente scarni), sono mediamente di buon livello. Sono stati avvicinati alla pista molti degli elementi che compongono il contorno e in alcuni casi sono presenti oggetti animati. Non che ve ne possiate accorgere nella concentrazione della gara, ma fa piacere saperlo.
Interessantissima la presenza di consigli di guida che prima della scelta di ogni circuito descrivono nel dettaglio la pista e indicano come affrontare le curve o i tratti più insidiosi. In pratica un corso di guida sicura gratis.
Tra le migliorie a livello di gameplay va sicuramente menzionata l'introduzione dei pit stop, fondamentali in un gioco in cui gli urti e gli incidenti sono decisamente frequenti. La sosta può essere effettuata sia per modificare un settaggio (il cambio gomme potrebbe rendere perfettamente l'idea) sia per effettuare una riparazione o la sostituzione di un componente danneggiato in pista. In ogni caso, entrando ai box la visuale passa in soggettiva e si possono ammirare i meccanici all'opera. A tale riguardo voglio notare come la realizzazione dell'equipaggio sia al di sopra di quella mediamente vista in altri

La fase della partenza non è particolarmente delicata, poiché gli avversari sembrano essere dotati di un centinaio di cavalli in più e regolarmente vi lasceranno indietro. Occhio alla prima curva, però, perché una buona staccata al limite vi riporterà immediatamente sotto.

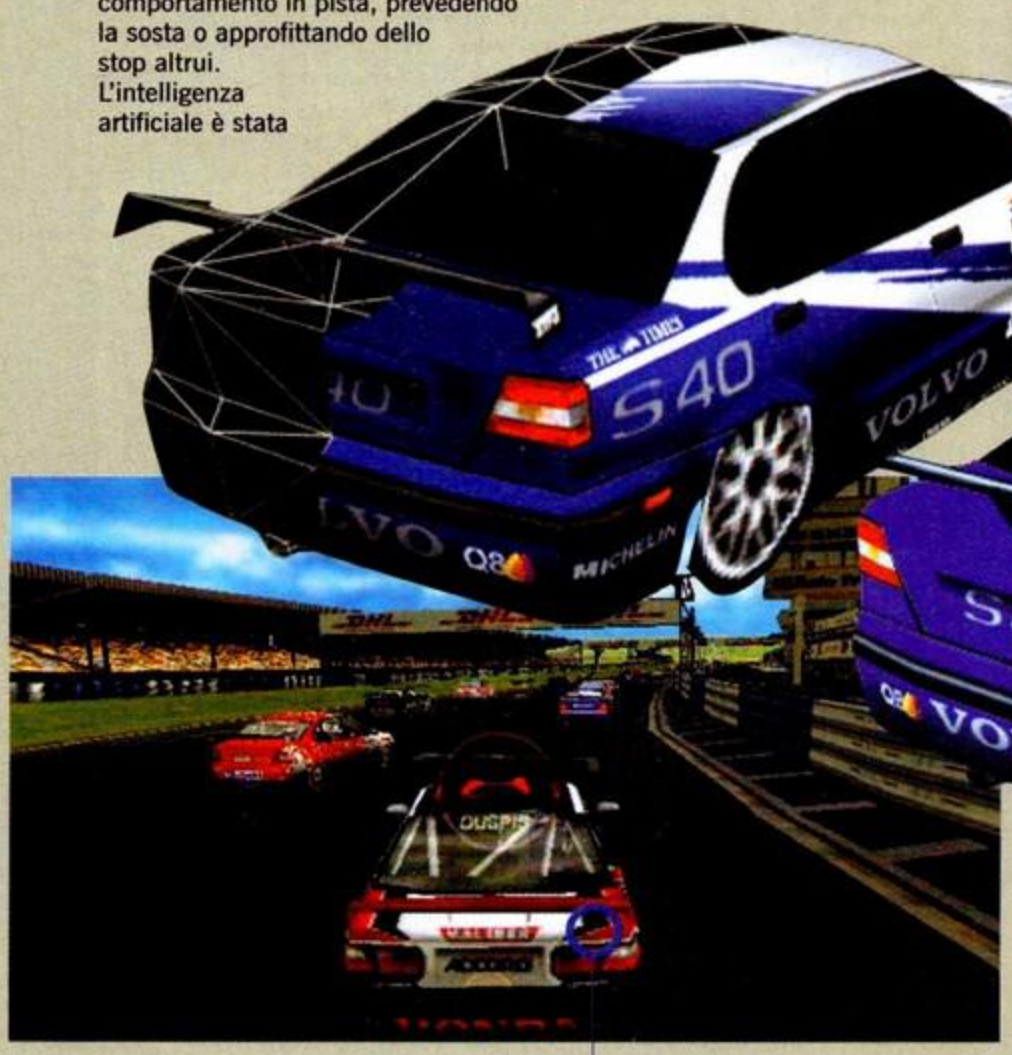
Non poteva mancare una sezione di settaggio del mezzo, in cui sarà possibile impostare freni, lunghezza dei rapporti, sospensioni ed effetto suolo.



Next

giochi corsaioli, con personale di assistenza splendidamente poligonale.
Il pit stop aumenta la componente strategica del gioco, dato che è possibile pianificate tattiche di gara e comportamento in pista, prevedendo la sosta o approfittando dello stop altrui.
L'intelligenza artificiale è stata migliorata e i piloti avversari non cercheranno di farvi fuori a sportellate, ma faranno la propria gara dandovi comunque molto filo da torcere. Sono stati, infatti, sostituiti gli schemi comportamentali fissi con alternative variabili, predefinendo diversi tipi di traiettoria per differenti situazioni. Pertanto, sarà probabile che in situazioni di emergenza o in una staccata al limite i piloti computerizzati preferiscano non rischiare l'urto scegliendo una traiettoria alternativa o magari alzando un po' il piede. Inoltre, i piloti doppiati vi lasceranno passare, sempre che vi vedano arrivare. Ciò, tuttavia, non deve trarvi in inganno, facendovi pensare che sarà una passeggiata senza incidenti, in quanto i piloti del BTCC sono comunque degli ossi duri, dei mastini che non mollano mai e le statistiche dicono che mai una gara è finita senza almeno un botto d'antologia. L'intelligenza artificiale gestirà anche la strategia di gara dei vostri avversari, evitando soste ai box a casaccio e pianificando per ciascuno di essi le mosse migliori. In questo modo la sfida sarà sempre alta e il divertimento assicurato.
Tra le modalità di gioco va segnalata la presenza di vari trofei monomarca, in cui i piloti gareggiano con auto uguali, appositamente elaborate. I bolidi disponibili in questa sezione sono Jaguar XJ220, TVR Speed 12, Formula Ford, Ford Fiesta, Lister Storm, AC Superblower e Grinnall Scorpion. In questo caso i circuiti presenti sono di pura fantasia, pur rispettando quella che è la naturale ambientazione di gioco. Un po' quello che succedeva in Colin McRae, con scenari e superfici consone alla località in cui si svolgeva la gara, ma con tracciato inventato. In tal senso vi ritroverete a costeggiare un laghetto scozzese, a percorrere le stradine di una cittadina bavarese o a sfrecciare sulle highway americane.
Per i meno esperti o per i più prudenti sarà anche possibile sfruttare il Test Circuit, una serie di piste di allenamento in cui prendere confidenza con il proprio mezzo. Le aree di prova sono otto e comprendono tutta una serie di dispositivi (come il getto d'acqua che simula la pioggia o i birilli per lo slalom) che consentiranno di testare la propria abilità nelle diverse situazioni.
Il gioco multiutente sarà egregiamente supportato dalla possibilità di sfruttare reti locali o Internet con un massimo di otto contendenti simultaneamente, conservando tutte le caratteristiche e il numero di piste e vetture artificiali delle partite singole.
Le visuali disponibili

L'azione veloce e frenetica che caratterizza l'introduzione sarà poi mantenuta nel gioco vero e proprio, regalando ore di sanissimo agonismo.



Fasi concitate in partenza. Notate comunque la bellezza delle auto e immiseritevi con il solito lens flare dinamico finché volete, ma sempre un po' farlocco.

LA PRIMA MEZZ'ORA DI GIOCO

Appena mi sono seduto di fronte al computer ho imprecato non poco per la presenza del famigerato "dongle made in Codemasters" che nove volte su dieci si rifiuta di funzionare. Risolto in maniera più o meno casuale il problema, mi sono goduto la spettacolare intro animata che rende perfettamente l'idea di cosa sarà effettivamente una gara nel Campionato Granturismo Inglese. Parlando di gioco vero e proprio, il primo impatto è stato tutt'altro che esaltante (forse parte della colpa va imputata al Bossetti che continuava ad annoiarmi con le sue banfe cubane...), soprattutto a causa di una mancanza di feeling con il mezzo meccanico e all'impossibilità di impostare le curve in sbandata controllata (lo so che non è un gioco di rally, ma se non faccio il chitarrone non mi diverto...). In realtà sono bastate un paio di gare per farmi cambiare completamente idea e per un'intera serata ho continuato a correre con l'unica auto disponibile sull'unico circuito disponibile, bestemmiando ogni due minuti e mezzo perché il demo si interrompeva sul più bello. Morale della favola: TOCA 2 sarà un gran gioco. Lasciando alla recensione ogni ulteriore commento non posso fare a meno di dirvi che la grafica si presenta davvero impressionante (eccezionale la nuova rappresentazione delle gare sotto la pioggia), come pure le animazioni. La spettacolarità degli urti e delle collisioni è davvero ai massimi livelli, con le auto che vanno in frantumi e si deformano in maniera realistica e credibile. Gli alettoni si sbriciolano, i vetri esplodono in mille schegge, i cofani si accartocciano e i motori iniziano a fumare peggio di Alex quando si accende la pipa. Consigliabile a grandi e piccini, anche se sostanzialmente non troppo diverso dal suo predecessore.

Scatto mica da ridereT per evidenziare ancora una volta il grado di perfezione e la ricchezza del dettaglio. E poi guardate il pilota come è bello.

Tratto dal breve ma spettacolare filmato introduttivo, ecco quello che potrebbe capitare alla vostra auto in TOCA 2. Poi non dite che non vi avevo avvertiti...

saranno almeno cinque (senza contare una combinazione infinita di possibilità per il replay), due delle quali da dentro, una dal cofano e due da fuori. Nota negativa (perlomeno nella beta utilizzata per la preview) è stata la presenza dello specchietto retrovisore farlocco, dotato di una splendida texture statica con un paesaggio bucolico. Squallido e tristissimo, meglio toglierlo che lasciarlo così.

Da un punto di vista numerico TOCA 2 si presenta decisamente migliorato, con otto nuove auto e una decina di tracciati inediti, oltre a tutte le migliorie già citate. Per saperne di più consultate il box apposito e attendete la recensione che se tutto va bene sarà sul prossimo numero.

END

Amici del Gioco
CORSO ROMA 48 • 10024 MONCALIERI

IMPORTANTE!!!
Per tutte le novità e titoli non elencati - CD Utiliy
TELEFONA

PUNTO VENDITA
C.so Roma, 48, Moncalieri
TORINO

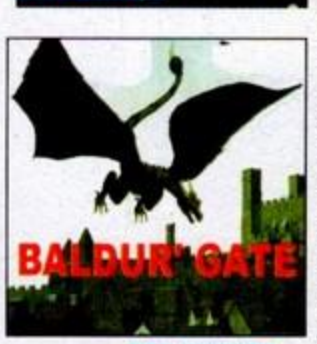
Per informazioni e vendita per corrispondenza
✓puoi telefonare al
011/606.89.19
✓puoi faxare al
011/606.89.85
✓E-MAIL: ADELG@TIN.IT

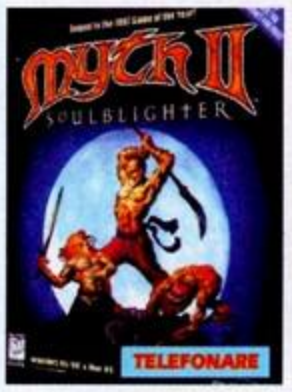
Collezioni regalo e giochi in offerta a prezzi da URLO

VENDITA DI HARDWARE
Offerte straordinarie su PC assemblati

CD-ROM GAMES

ACTUA SOCCER 3
ACTUA TENNIS
AIRWAR
ALIENS VS PREDATOR
ART OF MAGIC
RMORED FIST 2
BLADE RUNNER ITA
BLOOD 2
CALCIO MANAGER '98
CARMAGEDDON 2
COMBAT FLIGHT SIMULATOR
CREATURES 2
DARK COLONY
DARK PROJECT
DEADLOCK: SHIRINE WARS
DIEBY THE SWORD
DOWN IN THE DUMPS
EMERGENCY
F1 RACING SIMULATION '98
FALLOUT 2
FIFA '99
GRAN PRIX LEGEND
GRAN TOURING
GRIM FANDANGO
HALF LIFE
HEART OFF DARKNESS
HEXEN 2
IF 22 RAPTOR
INCOMING
INDIANA JONES
INDUSTRY GIANT
KING PIN
LAND OF LORE III
MECH COMMANDER
MONACO G. P. RACING SIMULATION
MOTO RACER 2
NBA LIVE 98
OUT CAST
POPULOUS 3
POWER SLIDE
REBELLION STARWARS
RESIDENT EVIL
ROLAND GARROS
SCARS
SEGARALLY
SENSIBLE WORLD SOCCER 2000
SHADOW OF EMPIRE
SIM CITY
SIM COPTER
SIN
STAR KRAFT
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS
SUPER PUZZLE FIGH. 2
THE FIFHT ELEMENT
TOMB RAIDER III
TONIC TROUBLE
TURING RACING CAR
TUROK 2
UEFA MANAGER '99
UNHOLY WAR
UNREAL
VIRTUA POOL 2
WARCRAFT 2 ITA
WORLD FOOTBALL MANAGER
WORLD LEAGUE SOCCER '99
X-COM 3 APOCALYPSE





I MIGLIORI ACCESSORI PER IL TUO PC

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

DARKSEED II

A Marzo in edicola
a sole L. 24.900

Giochi completi in italiano

TAXI

MOTORMASH

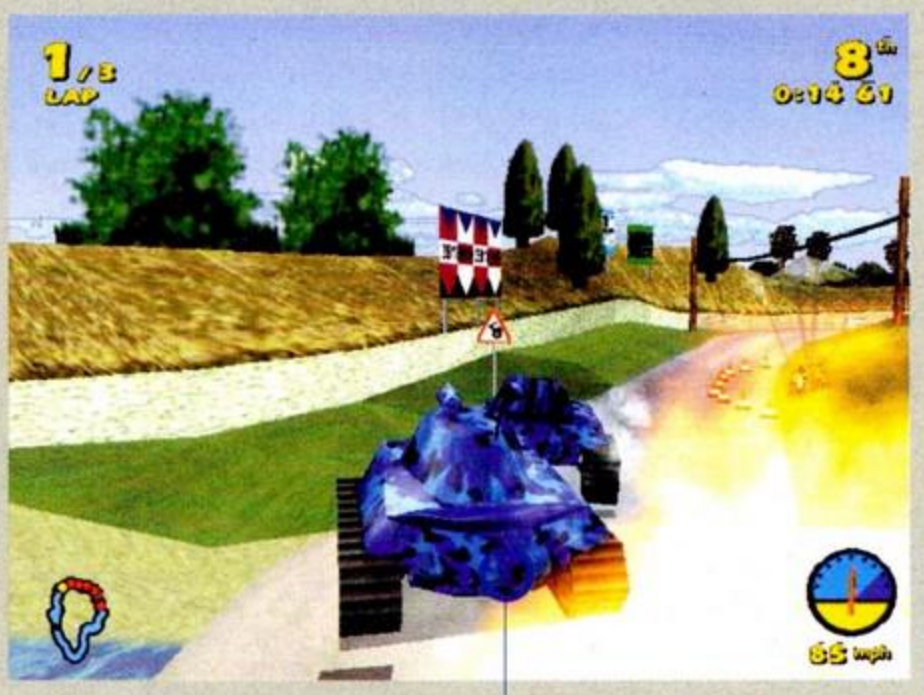
LUMINA

TITOLO: *TANK RACER*
SVILUPPATORE: *GLASS GHOST x GROLIER INTERACTIVE*
USCITA: *APRILE '99*

CANNONI IN PISTA

Non appena giungerà in redazione la versione finale di questo Tank Racer, la farò provare subito al Bossetti: che sia la volta buona che la pianti di "sparare" banfate a destra e a manca...

Sono tosto reduce da un duro pomeriggio di vita redazionale, dove il momento topico della giornata lo si è vissuto quando il Bossetti, il Silvestri, il Raffo e il Duspa, colti all'improvviso da un colpo di nostalgia videoludica, si sono affrontati a MicromachinesV3 su una delle Playstation presenti nello stanzone dei giochi. Sorvolo abilmente sul risultato della tenzone, ma mi permetto di segnalarvi una frase del Boss che, colto da una crisi di sconforto esistenziale, all'ennesima uscita di pista ha proferito: "Sono un fallitoooooo! Altro che il due di picche! Quello è troppo signorile...a me non danno neanche l'Asso...mi danno direttamente la carta dei punteggi del Bridge!". Per non essere da meno, il Raffo si è espresso con una delle frasi più riuscite in assoluto che si siano mai sentite in ambito redazionale. Dopo essere arrivato secondo per la quarantesima volta consecutiva su quaranta partite, il giovine col pizzetto colorato ha così espresso il suo disappunto: "Acc... ma è mai possibile che nella vita io arrivi sempre secondo? E il bello è che sono sempre secondo su due!". Detto doverosamente questo, passo a cose più serie (ma da quando?!) dicendovi di questo Tank Racer (ma i giochi di corse li danno tutti a me?), futura pubblicazione della Grolier Interactive per mezzo del team di programmazione Glass Ghost. Quello che caratterizzerà questo gioco e lo differenzierà dalle altre produzioni similari, saranno i mezzi di trasporto che vi troverete a comandare e affrontare in pista: veri e propri carri armati! Credo sia una delle prime volte che un team di sviluppo ha pensato di utilizzare mezzi bellici per un gioco di corse arcade, anche se qualcuno di voi, con la memoria un po' più ricca di fosforo della mia, potrebbe smentirmi seduta stante, costringendomi alle dimissioni, con conseguente fine della mia carriera redazionale. Vi dico subito che del gioco non ho visto nulla in movimento, ma l'utilizzo di mezzi



Sull'asfalto si vedono le "sgommate" dei mezzi cingolati. Ma quando mai...

In alcune occasioni, il nostro mezzo non disdegna di comportarsi da anfibio, con buona pace delle sue guarnizioni!

Blam! Questi due carri armati sono colorati con un blu così intenso da sembrare due macchine della scuderia Prost! A quanto pare, qualcuno sembra gradire poco, visto il tentativo di dare ai carri un look un po' più sul bruciato andante!

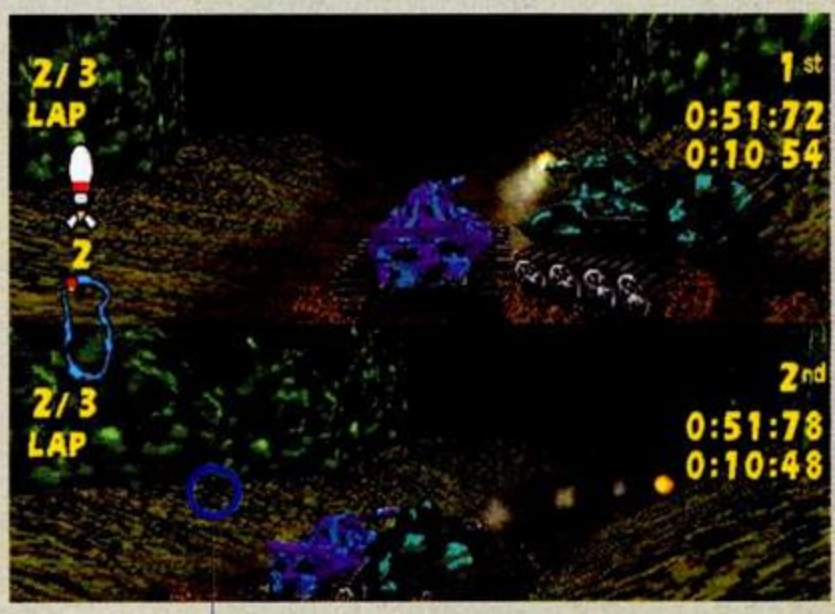


Immagine presa direttamente dalla versione per Playstation, giusto per farvi vedere che la modalità split-screen esiste davvero e non è una banfata del vostro redattore in questione.

cingolati mi fa pensare che sarà molto difficile ottenere una sensazione di frenetica velocità, anche se la bontà del motore grafico dovesse garantire una fluidità da premio Oscar, vista la natura stessa dei mezzi cingolati, espressione di potenza ma non certo di velocità. Queste sono mie supposizioni, comunque; di certo c'è che i carri armati hanno come scopo principale la distruzione di qualcosa, e quelli di Tank Racer non fanno eccezione a questa regola. Ecco dunque che, utilizzando il cannone in dotazione, sarà possibile massacrare tutto quanto vi capiterà sotto tiro, in modo da aprirvi la strada lungo il percorso distruggendo gli ostacoli che vi si pareranno davanti, oltre a cannoneggiare gli altri corridori che vi contenderanno la vittoria finale. Una valida alternativa alla distruzione via missile sarà data dalla possibilità di schiacciare con i cingolati tutta una serie di intralci di "piccole" dimensioni, quali auto, casse di legno e via dicendo (date un'occhiata a come è ridotta la macchina della polizia in una delle immagini a corredo e vi renderete conto di cosa intendo per "schiacciare"!). Per giocare a dovere verranno messe a disposizione diverse visuali, sia interne che esterne, anche se credo che alla fine si utilizzerà solamente quella con la telecamera posta appena dietro il mezzo che guiderete, così da avere sempre il modo di tenere sott'occhio eventuali sorpassi (si sono mai visti dei carri armati dotati di specchietti retrovisori? Dubito che la visuale interna ne preveda l'utilizzo). Come abitudine delle recenti pubblicazioni, anche in Tank Racer i circuiti saranno disseminati di svariati power-up con i quali potrete upgradare il vostro cingolato da corsa per renderlo più performante che mai, oltre a diverse tipologie di armi per contrastare la corsa dei carri armati avversari verso la linea di arrivo. Anche su questo argomento, devo doverosamente rimanere sul vago, visto che nel materiale datomi in dotazione per questa preview non si fa accenno alcuno a proposito della differenza tra un'arma e l'altra. Dalle immagini si evince, comunque, che saranno presenti certamente missili a ricerca e mine da piazzare sul terreno onde ostacolare l'avanzata dei mezzi cingolati che occupano le posizioni retrostanti la nostra.

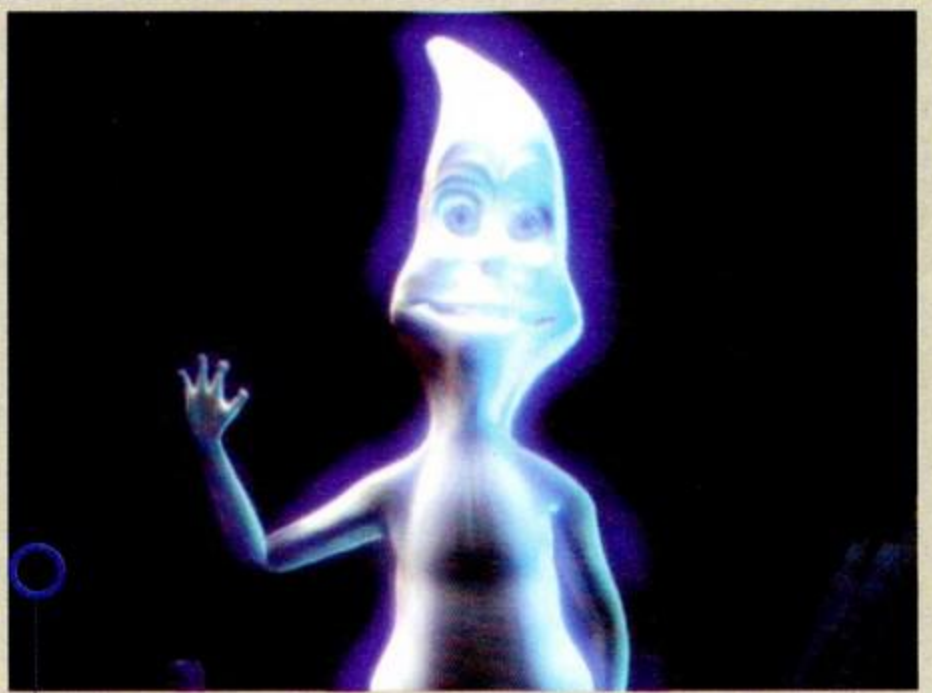
Ecco, con dei mezzi del genere, trovare parcheggio nel centro di Milano non dovrebbe essere più un problema, vista la facilità di ridurre in una schiacciatina le auto comuni.

Qualcuno dei concorrenti davanti a me ha ben pensato di vendicarsi per qualche multa con una delle macchine della polizia a un posto di blocco... che stiano per scattare le manette?

In basso a sinistra sarà presente la classica mappa del circuito, da tenere assolutamente sott'occhio, vista la natura bellica del gioco, durante le fasi più calde della partita. A meno di non voler essere inaspettatamente colpiti da qualche avversario, senza che ci si renda conto da dove sia arrivato quel dannato missile che proprio non avevamo calcolato potesse colpire il nostro mezzo.

Acc... il carro ha appena messo il cingolo su di una mina, dando luce a una gara un po' opaca, vista l'ottava posizione. Notate quanto siano ancora scarni i fondali dei tracciati.

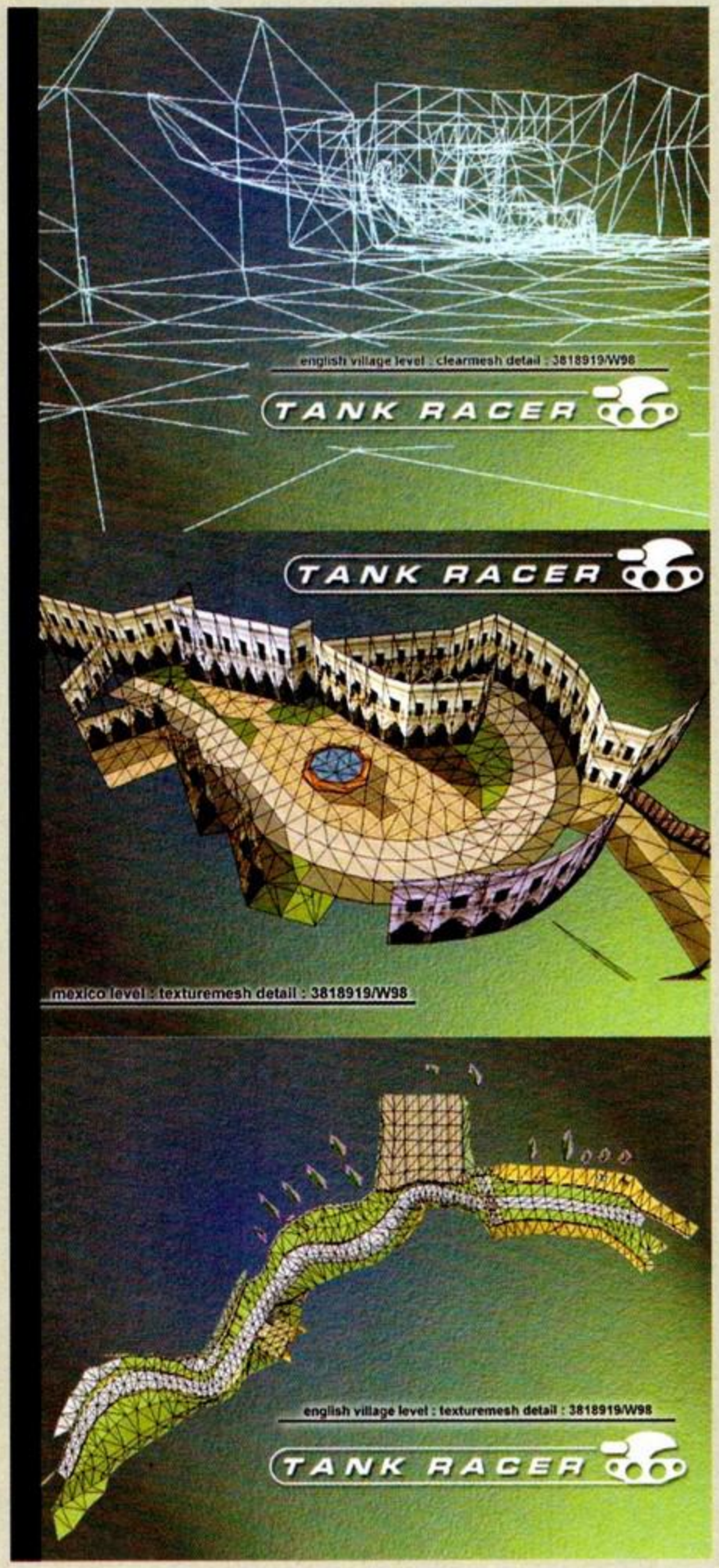
Allo stato attuale, Tank Racer prevede quattro modalità principali di gioco (anche se, nell'ultima fase di sviluppo, potrebbero esserne aggiunte delle altre): due riguardano il gioco singolo e due quello in multiplayer. Nel primo caso si potrà optare tra la "gara singola" e l'effettuazione di un "campionato": quest'ultimo prevederà lo sviluppo delle gare attraverso tre progressivi livelli di difficoltà da affrontarsi consequenzialmente lungo i 15 tracciati che sono stati studiati per il gioco singolo. "Consequenzialmente" significa che, anche se vi sentite dei perfetti corridori, dovrete cimentarvi prima con i livelli di gioco più semplici, la cui vittoria è propedeutica allo sbloccamento di quelli più impegnativi. Le due opzioni che riguardano il gioco in multiplayer, invece, sono la modalità "Race" (indovinate un po' di cosa si tratta?... dai, su... fate uno sforzo!) e quella "Battle" (che, senz'altro, si rivelerà essere più divertente da giocare!), dove lo scopo primario non sarà quello di vincere una gara, bensì l'eliminazione dei cingolati avversari a suon di cannonate e bastonate in mezzo ai denti (dei cingoli, ovviamente!). Per quest'ultima modalità, sono state implementate la bellezza di sette arene che, unite ai circuiti del gioco singolo, portano il totale dei tracciati a 22: non male, vero? Il numero massimo di utenti che potranno scannarsi contemporaneamente nelle arene sarà di sei giocatori, anche se nulla ci è dato sapere sin ora a riguardo del gioco via internet (ci sarà un server dedicato? Verrà implementato l'uso del protocollo TCP/IP? Si potrà giocare solo in rete locale?). Di certo c'è solo la presenza dello split-screen, per la gioia di tutti coloro che amano massacrarsi con un amico, non solo in termini virtuali ma con cazzottoni e insulti vari (ogni riferimento a quanto narrato a inizio articolo è puramente voluto!).
So che vi siete già soffermati sulle immagini, e potete da soli farvi un'idea sull'aspetto grafico di Tank Racer: personalmente ritengo che i grafici abbiano ancora da lavorare parecchio prima di raggiungere i risultati degli altri giochi dello stesso genere usciti in periodo natalizio. In particolar modo mi sembrano abbastanza scarni e privi di dettaglio tutti quegli oggetti di contorno a bordo pista, sinceramente pochi e mal disegnati. D'accordo che in un gioco di corse



Un fantasma in un gioco di corse? E che centra? Boh, non so... io non c'ero, e se c'ero dormivo! Comunque stava sul CD della preview, pertanto ve lo propongo comunque, alla faccia della coerenza che dovrebbe distinguere il redattore serio da quello faceto!

si dovrebbe avere poco tempo per stare a contemplare le bellezze paesaggistiche, ma anche l'occhio vuole la sua parte. Delle due, l'una: o coloro che si occupano dell'aspetto grafico non se la cavano granché bene, oppure i programmatori non sono molto convinti del motore 3D che gestisce il gioco, e hanno pensato che occorresse alleggerire il tutto per evitare che le corse risultassero un po' troppo scattose. Ovviamente, bisogna sempre tenere conto che Tank Racer non è ancora ultimato e, pertanto, spero che queste mie elucubrazioni vengano smentite in fase di recensione da chi si occuperà del gioco. Bene, invece, il lavoro fatto per rendere verosimili le esplosioni e gli effetti speciali, con buoni giochi di luce e un ottimo uso delle trasparenze (a patto di avere nel proprio corredo hardware una scheda acceleratrice, meglio se di ultima generazione).
I programmatori giurano di aver implementato un sistema di Intelligenza Artificiale capace di rendere il comportamento degli avversari computerizzati molto simile a quello umano: i mezzi cingolati saranno quindi capaci sia di manovre spettacolari, sia di clamorose bufalate, così da permettervi la possibilità di recupero delle posizioni avanzate anche nelle situazioni più disperate.
Nello sviluppo delle gare, non mancherà la possibilità di accedere a nuovi cingolati più forti, resistenti e veloci di quelli dati in dotazione a inizio partita: tra mezzi standard e carri armati segreti potremo usufruire di un parco macchine fino a 15 elementi. Occhio che, con l'avanzare del livello di difficoltà, anche gli avversari controllati dalla CPU saranno dotati di nuovi cingolati, pareggiando di fatto i conti, e rendendo sempre varia la sfida nel gioco singolo.
Nulla, purtroppo, vi posso dire a proposito dell'aspetto sonoro, se non che saranno presenti diverse tracce audio talmente pompate di bassi da farvi saltare le casse di piacere, con buona pace dei vostri famigliari e dei vostri vicini di casa (sempre ammesso che decidiate di comprare il gioco alla sua uscita sugli scaffali).
Chiudo dandovi le specifiche tecniche necessarie per giocare a Tank Racer: una bella scheda compatibile Direct3D sarà condizione necessaria ma non sufficiente; aggiungete tranquillamente un bel Pentium di fascia alta con 32Mb di memoria e il gioco sarà fatto. Speriamo bene...

Ivan "Kikko" Conte



Carisma! Come volevasi dimostrare, anche questa volta la mira è andata a farsi benedire.

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02 42.300.10

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030 37.76.199

PUNTO VENDITA
CINISELLO B.- MI
C.Comm. La Fontana - V.le de Vizzi
Tel.02 66.04.30.58

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372 46.34.83

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331 77.96.20

NUOVA APERTURA
DAVERIO - VA
CENTRO COMMERCIALE DAVERIO
Tel. 0332 94.99.25

NUOVA APERTURA
CAGLIARI
QUARTUCCIU C.COMM. LE VELE - CARREFOUR
Tel. 070 88.88.64

NUOVA APERTURA
ORIO - BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER
Tel. 035 45.96.042

GAMES CD

GAMES CD

GAMES CD

GAMES CD

DAL 01-03-99 AL 17-04-99 VENGONO APPLICATI I PREZZI PROMOZIONALI INDICATI IN ROSSO

3D Ultra Pinball (Edicola)	39.900	34.900
Actua Soccer 3	89.900	69.900
Age Of Empires	99.900	84.900
Age of Empires: Rise of Rome	99.900	89.900
Anno 1602	89.900	79.900
Apache Havoc	104.900	89.900
Armored Fist 2	104.900	49.900
Art Of Magic	99.900	69.900
Asghan	89.900	74.900
Axis & Allies	109.900	79.900
Baldus Gate's	Telefonare	Telef.
Bass Master Classic	69.900	49.900
Battaglia Navale	69.900	59.900
Biosys	Telefonare	Telef.
Black Dhalia	114.900	89.900
Brunswick Circuit Bowling	69.900	59.900
Buggy	99.900	69.900

Caesar III	99.900	79.900
Campionato '98/'99	69.900	54.900
Carmageddon 2	109.900	69.900
Catz III	69.900	59.900
Centipede	99.900	69.900
China	109.900	69.900
Comanche 3	104.900	39.900
Combat Flight Simulator	139.900	119.900
Commandos	109.900	79.900
Creatures 2	94.900	69.900
Dark Project: L'ombra del Ladro	99.900	69.900
Deathtrap Dungeon	109.900	69.900
Delta Force	Telefonare	Telef.
Diablo (Edicola)	39.900	34.900
Die By The Sword	99.900	69.900
Die Hard Trilogy (Edicola)	49.900	34.900
Drag Racing	74.900	39.900
Dune 2000 (Ita)	109.900	79.900
E.S.P.N.	Telefonare	Telef.
European Air War	Telefonare	Telef.
Extreme Trial Motocross	89.900	69.900
F-16 Multirole Fighter	99.900	69.900
F-22 Raptor	99.900	69.900
Falcon 4.0	99.900	69.900
Fifa '97 (Edicola)	49.900	34.900

Fifa '99	104.900	69.900
Fifa World Cup '98	89.900	49.900
Fighter Pilot	114.900	59.900
Fighter Squadron	Telefonare	Telef.
Final Fantasy VII	109.900	79.900
Formula 1 GP 2 (Edicola)	Telefonare	Telef.
Frogger	89.900	69.900
Frogger	89.900	69.900
Future Cop L.A.P.D.	109.900	79.900
Gangsters	99.900	69.900
Gex 3D	84.900	69.900
G-Nome	39.900	19.900
Grand Prix Legends	99.900	69.900
Grand Prix Manager 2	59.900	39.900
Grand Touring	99.900	79.900
Grim Fandango (Ita)	109.900	69.900
GT Racing	79.900	39.900
Half Life	99.900	69.900
Heretic 2	109.900	79.900
Il Quinto Elemento	104.900	79.900
Industry Giant	94.900	69.900
Int. Rally Champ. (Edicola)	39.900	34.900
Israeli Air Force	99.900	79.900
Jetfighter Fullburn	104.900	49.900

Johnny Herbert's Grand Prix	59.900	49.900
King Quest VIII	Telefonare	Telef.
KKND 2	94.900	69.900
Klingon Honor Guard	109.900	79.900
Larry 7 (Edicola)	39.900	34.900
Larry's Casino	89.900	69.900
Lego Island - Isola Lego	94.900	69.900
Links 1999	119.900	79.900
Luftwaffe Commander	Telefonare	Telef.
Lula - the sex empire -	79.900	59.900
Mdk (Edicola)	39.900	34.900
MIG 29 Fulcrum	99.900	69.900
Monkey Island III	99.900	49.900
Moto Racer	79.900	39.900
Moto Racer 2	104.900	79.900
Motocross Madness	99.900	89.900

Myst (Edicola)	39.900	34.900
NBA Live '99	99.900	69.900
Need For Speed 3	104.900	79.900
NHL '99	94.900	69.900
Nightlong	79.900	69.900
O.D.T.	89.900	69.900
Oddworld: Abe's Oddysee	39.900	34.900
Pandemonium 2	104.900	69.900
Police Quest Swat 2 (Ita)	99.900	69.900
Populous 3: The Beginning	119.900	79.900
Power Chess 2	89.900	69.900
Powerslide	89.900	59.900
Pro Pilot (Ita)	109.900	69.900
Quake II	94.900	69.900
Quake Resurrrection Pack	49.900	44.900
Railroad Tycoon 2	99.900	69.900
Rainbow Six (Ita)	99.900	69.900
Rayman	39.900	34.900
Rayman Gold	59.900	49.900

Reah: Face The Unknown	89.900	59.900
Red Baron (Edicola)	39.900	34.900
Red Jack	99.900	69.900
Redline Racer	94.900	69.900
Return to Krondor	99.900	69.900
Ring	119.900	69.900
S.C.A.R.S.	84.900	59.900
Scudetto 3	Telefonare	Telef.
Sega World Wide Soccer	94.900	49.900
Sensible Soccer Eur. Club Ed.	84.900	49.900
Settlers III	99.900	69.900
Shadows Of The Empire (Edicola)	49.900	34.900
Shogo	89.900	69.900
Sim City 3000	Telefonare	Telef.
Sim City Classic (Edicola)	49.900	34.900
Ski Racing	39.900	34.900
Small Soldiers	89.900	69.900
Spellcross	79.900	39.900
Star Fleet Academy	99.900	69.900
Star Wars: Rogue Squadron	114.900	89.900
Starcraft (Ita)	109.900	69.900
Stratego	89.900	69.900

Ten Pin Alley (Edicola)	49.900	34.900
Test Drive 4x4	94.900	69.900
Test Drive 5	94.900	69.900
The House Of The Dead	94.900	49.900
The Triangle	89.900	69.900
Tomb Raider III	99.900	69.900
Tomb rider (Edicola)	39.900	29.900
Top Gun 2: Hornet's Nest	Telefonare	Telef.
Total Air War	99.900	69.900
Trespasser	104.900	69.900
Turok	89.900	49.900
Turok 2	Telefonare	Telef.
U.S. Navy fighter '97 (Edicola)	49.900	34.900
Ultimate Race Pro	44.900	39.900
Ultim. Soccer Manager 98/99	79.900	64.900
Viper Racing	69.900	49.900
Warbreeds	79.900	59.900
Warcraft 2 (Edicola)	39.900	34.900
Wargasm	99.900	69.900
Warhammer 40000 Chaos Gate	99.900	69.900
Warlords III	99.900	69.900
Wing Commander Prophecy	99.900	39.900
World League Soccer '99	99.900	69.900
Worms Armageddon	Telefonare	Telef.
WWII Fighters	114.900	89.900
X-Files - The Game -	129.900	79.900

SEI UN RIVENDITORE?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi ?

TELEFONA AL 02 - 422.26.84

QUI PUOI USARE VISA MasterCard CartaSì

NEI GIORNI PAZZI DAL 01-03-99 AL 17-04-99 VENGONO APPLICATI I PREZZI INDICATI IN ROSSO

Prezzi IVA inclusa - I prezzi promozionali indicati in rosso sono validi solo nel periodo di promozione - I prezzi potranno variare in qualsiasi momento

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02 42 300 10 fax 02 48 3000 72

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

Tel. 02 42 300

TITOLO: *SHADOW COMPANY*
SVILUPPATORE: *SINISTER GAMES x INTERACTIVE MAGIC*
USCITA: *IMMINENTE*

Shadow Company
LEFT FOR DEAD

QUANDO COMMANDOS DIVENTA TREDDÌ

Avete presente Commandos? Avete presente Myth? Bene, metteteli in uno shaker, mescolate bene il tutto e otterrete l'ultimo sforzo della I-Magic: Shadow Company.

A distanza di qualche mese, bisogna essere onesti e ammetterlo: Commandos è stato uno di quei giochi che ha contribuito a far segnare un segno positivo alla borsa del mercato videoludico nel 1998. Per chi vivesse sulla Luna (TGM arriva anche lì, cosa credevate!?), giova ricordare che Commandos era (anzi è!) uno strategico in tempo reale, di come se ne vedono molti in giro, ma con una peculiarità: anziché comandare centinaia di unità di diversa estrazione e natura, il gioco vi poneva al comando di un piccolo manipolo di uomini ben addestrati, ciascuno con le sue peculiarità che lo distingueva dai compagni di missione. Questo fatto, unito all'implementazione di un'Intelligenza Artificiale stupefacente, lo ha reso un gioco più unico che raro, visto che l'utilizzo della forza bruta era il modo migliore per far sì che il vostro commando fosse condannato a morte certa. La pianificazione delle strategie di gioco, condizionatamente alle peculiarità di ciascuno dei vostri uomini, portava via ben ore e ore, rendendo Commandos più simile a una vera e propria partita a scacchi, piuttosto che a uno strategico come lo s'intende in questi ultimi tempi. Tutto sommato il sistema di gioco di Commandos si è rivelato, per alcuni versi, un'arma a doppio taglio, visto che la complessità di molte situazioni lo ha reso un titolo estremamente difficile da giocare, soprattutto per chi non è abituato ad avere a che fare con una grossa quantità di comandi da impartire. Conosco ben più di una persona che si è dovuta arrendere alla quarta o alla quinta missione, perché colto dalla frustrazione di non avere la minima idea su come tenere in vita i propri uomini e, contemporaneamente, portare a buon fine l'obiettivo della missione stessa.

Shadow Company riprende appieno questo modo di vedere il genere in questione, ma lo amplia con alcune particolarità di cui andrò a rendervi conto nel prosieguo di questa preview.

LO FACCIAMO SOLO PER SOLDI!

Il background che fa da sfondo a Shadow Company è tanto semplice quanto efficace. Il terrorismo sta dilagando nel terzo mondo più velocemente di quanto il Simonetti riesca a sparare stupidaggini. Ecco quindi che alcune compagnie fiutano l'affare, creando delle vere e proprie agenzie di collocamento per mercenari disoccupati, da spedire nei punti più caldi del globo, dove i diverbi tra le diverse etnie presenti sullo stesso territorio si sono infiammati e tramutati in vere e proprie guerre civili. Voi, comandanti d'alto borgo, venite incaricati da una di queste compagnie, la Granite, per contattare i suddetti mercenari e comandarli nelle diverse missioni che sono state commissionate alla compagnia di cui sopra.

Inizialmente, il primo problema al quale andrete incontro, sarà quello di assoldare il vostro commando tra un gruppo di quindici mercenari che non aspettano altro che una vostra chiamata per sfoderare i loro UZI e gettarsi nella mischia. La scelta sarà tutt'altro che semplice, visto che il budget a vostra

Diecimila punti a chi riesce a individuare il mio commando da questa altezza!

Ullallà, una bella pista di decollo sgombra e pronta all'uso. È giunta l'ora di fare un po' di casino!

disposizione sarà necessariamente limitato ai dollaroni che la Granite deciderà di concedervi per gli acquisti, e i mercenari, così come le attrezzature, costano parecchio. Oltre a guardare al portafoglio, bisognerà dare un'occhiata alle peculiarità dei mercenari in questione, visto che ciascuno di essi sarà caratterizzato da tutta una serie di parametri che andranno a indicarne le abilità. Ognuno dei vostri soldati, infatti, si distinguerà dagli altri per il modo nel quale userà le armi leggere, oppure quelle pesanti, oppure ancora per la capacità di nascondersi e infiltrarsi nelle file nemiche senza che venga scoperto e fucilato sul posto. Ciascun parametro sarà identificato da una variabile numerica che ne riporterà il livello, da zero (totalmente inetto!) a cento (gran mastro e visir, dio della guerra, e quant'altro di grande si possa dire di un mercenario!). Oltre a ciò, ogni soldato avrà un'abilità particolare (non identificata da nessun parametro: o c'è o non c'è!) che gli permetterà di effettuare certe azioni precluse agli altri componenti della squadra. Ci saranno così i piloti di elicottero, senza i quali non potrete staccarvi da terra, così come i conducenti di carri armati, e via di questo passo. Capite quindi come un'attenta e oculata sezione di breafing sarà essenziale

Parte delle mie truppe ha deciso di suicidarsi atterrando con un elicottero nel bel mezzo del quartiere generale nemico. Un classico esempio di come "non" si deve giocare a Shadow Company.

per avere una qualche possibilità di successo nelle missioni. Una volta armati a dovere (si potrà scegliere tra diversi tipi di armi e attrezzature), sempre dando un'occhiata al portafoglio, sarà giunto il momento di gettarsi nella mischia, lanciando sul territorio il vostro commando. Gli obiettivi di ciascuna missione saranno vari e diversificati, dalla semplice distruzione del campo base nemico, all'uccisione di un capo, fino a missioni più complesse, dotate di sottobiettivi da portare a termine in un determinato tempo limite. Le fasi di gioco ricordano moltissimo il già citato Commandos, visto che sarà d'uopo agire con molta calma e con un minimo di senso strategico se non si vuole correre il rischio di perdere inutilmente gli uomini. Occhio, quindi, che anche la sola uccisione di uno dei componenti della vostra squadra potrà compromettere del tutto il buon esito della missione, nel caso il malcapitato sia l'unico del gruppo a possedere quelle peculiarità necessarie alla pianificazione delle vostre strategie. Non è certo bello perdere l'unico mercenario in grado di pilotare un elicottero, quando la missione prevede di rubarne uno, non è vero?
Oltre a fare i conti con i soldati e i mezzi nemici, bisognerà prestare attenzione a tutti quegli elementi di contorno che faranno di Shadow Company un gioco davvero unico. Ogni azione nel gioco sarà influenzata dalla situazione ambientale nella quale prende atto: ecco quindi che il vento devierà di quel tanto che basta i vostri proiettili se non ne terrete conto in fase di mira; i carri armati e tutti i mezzi di superficie si muoveranno in dipendenza del terreno sul quale agiranno, rallentando in salita e su di una superficie fangosa, per aumentare di velocità e prestazioni in discesa e sulle strade asfaltate. Le leggi fisiche sono state riprodotte con tanta meticolosità che, anche i carri armati, quando spareranno, dovranno aver a che fare col relativo rinculo. Anche il lancio delle granate sarà implementato con tutta l'accuratezza del caso: quando lancerete un "ananas", questo seguirà fedelmente la classica traiettoria a parabola (vento permettendo), per poi esplodere in un gran botto non appena toccherà terra.

Qualcuno ha fatto una strage intorno all'elicottero. Che sia stato quel simpaticone del Bossetti con una delle sue banfe?

LO SPAZIO DIVENTA MITO

E Myth che centra, direte voi? Beh, date un'occhiata alle foto in queste pagine e vi renderete subito conto del motivo per il quale cito il successo della Bungie. Se il motore grafico non è lo stesso, poco ci manca, visto che tutti gli scenari e le missioni di Shadow Company avranno luogo in un ambiente totalmente in 3D, con tutte le implicazioni che la cosa comporta a livello di strategia e interfaccia grafica. Ve lo dico fin da subito: ho avuto modo di provare una versione alpha del gioco (per la cronaca, la v3.3) e già l'aspetto grafico rasentava l'onta del clamore, con ambienti dettagliatissimi e una fluidità da spavento sia sul mio "vetusto" Pentium 200MMX (abbinato a una fiammante Voodoo2 nuova di pacca!) che sulla nuova macchina per il caffè che è stata da poco installata in redazione (anche se, in

Quella che sta salendo sulla torretta è una donna soldato. Se portasse la gonna, vedreste un migliaio di soldati sotto la scala con la testa in su!

QUANDO COMMANDOS DIVENTA TREDDÌ

I paesaggi sono proprio verosimili! Dovreste vedere il paesino sullo sfondo.

Ciascun mercenario è perfettamente descritto da un dossier completo e accurato. Il signore che vedete in questo artwork si chiama Jack Beecher, ed è un pilota d'elicottero coi fiocchi. Il suo cane si chiama "Piccolo aiutante di Babbo Silvestri"!

quest'ultimo caso, le texture tendevano ad assumere un colorito un po' scuro, nonostante il "gamma correction"!). Per non parlare poi dell'accuratezza con la quale sono state disegnate tutte le unità e le texture degli oggetti presenti negli scenari, belle e ben definite anche al massimo livello di zoom. Eh, già, perché il motore grafico di Shadow Company prevederà la possibilità di muovere la telecamera di gioco come meglio ci aggraderà, ruotandola, alzandola e girandola in modo da scrutare ogni piccolo dettaglio della mappa di gioco, indipendentemente dalla posizione dei nostri uomini e dalle loro azioni. Oltretutto, il movimento e il comando della telecamera in questione è quanto di più veloce e intuitivo mi sia mai capitato di provare in un videogioco, permettendo, ad esempio, una rapida e veloce ispezione della zona circostante il gruppo con due colpi di tastiera ben assestati. Personalmente preferisco di gran lunga questo sistema di posizionamento manuale della telecamera, piuttosto che la gestione automatica della stessa. Mi rendo conto del fatto che, talvolta, il dover muovere la telecamera nelle situazioni incasinate può sembrare una scocciatura, ma in Shadow Company il sistema funziona in maniera egregia, permettendovi di avere sempre il più totale e completo controllo su quello che accade sulla mappa. A voler fare i pignoli, ho trovato un pelo difficoltosa l'individuazione dei miei uomini quando ho posizionato la telecamera molto in alto rispetto al terreno, visto che il cerchietto luminoso che circonda i piedi dei nostri mercenari è molto piccolo e poco visibile. Tutti gli effetti grafici delle schede 3D di ultima generazione sono stati inclusi, con efficaci esplosioni e notevoli trasparenze nelle situazioni fumose (lanci di granate, fumogeni, e via discorrendo). L'accuratezza grafica è tale che non sembra nemmeno di avere a che fare con uno strategico, ma piuttosto con uno di quegli arcade in prima persona che vanno tanto di moda dai tempi di Doom a questi giorni. E, ribadisco il concetto, questa da me provata è un'alpha version, manco una beta, e quindi le cose potrebbero migliorare ulteriormente.
Naturalmente sarà contemplata la possibilità di giocarsi le vite dei propri mercenari anche attraverso la consueta modalità multiplayer, anche se non so dirvi se questa sarà limitata alla rete locale (LAN, per gli amici) o ampliata al gioco via internet o modem.
L'unico aspetto sul quale non posso dirvi granché è l'aspetto sonoro di Shadow Company, poiché, a parte qualche effetto, non è che fossero presenti grandi cose nell'alpha. Ma, dopotutto, la tendenza di molti team di sviluppo è quella di includere in scaletta l'aspetto audio come una delle ultime cosa da perfezionare, in modo da renderlo il più possibile attinente a quello che sarà poi l'aspetto finale del gioco. Carisma a tutti!

Ivan "Kkko" Conte

Buum! Notate le tracce dei cingolati sul terreno e il rinculo del carro. Grandioso!

FORMULA UNO?
GP 2!

GRAND*prix* 2
IL MIGLIORE SIMULATORE DI GUIDA F1 E' TORNATO

Cd-Rom Classic Collection 5

Grand Prix 2 - Catz & Dogz 2 - Civilization 2
Might & Magic 6 - 7th Legion - Red Baron 2
Uprising - Lords of Realms 2 - Joint Strike Fighter
Caesar 2 - Scudetto 97/98 - Myth The Fallen Lords

La **Classic Collection 5** ha tutti i numeri per provocare un ribaltone nel mondo dei videogames. Ci sono 12 titoloni di quelli tosti, uno dei quali è un autentico intoccabile: **Grand Prix 2**!
E oltre alla caratteristica confezione, ora questo campione del mondo ha anche il prezzo "da Classic Collection": **solo £.39.900**!!!
Allora fai subito un giro di ricognizione dal tuo rivenditore di fiducia e fai un bel rifornimento di divertimento, brividi ed emozioni!

£ 39.900

PC CD-ROM

LEADER
CLASSIC

TROVERAI LA CLASSIC COLLECTION PRESSO IL TUO RIVENDITORE DI FIDUCIA:

D.B.F. ELETTRONICA S.A. VIA G. DA CARPI 209 F. DI SERRAVALLE R.S.M. - **VIPIANA** VIA MARENGO 64 ALESSANDRIA (AL) - **COGITO ITALIA SRL** VIA VALENTINO 196 /D CASALE MONFERRATO (AL) - **DIMO SPA** STRADA VALENZA 7/L CASALE MONFERRATO (AL) - **VIPIANA** "S.S. 31, 7" VILLANOVA MONFERRATO (AL) - **COMPUTER UNION ANCONA SRL** VIA DE GASPERI 22 ANCONA (AN) - **NET COMPUTER SAS** VIA CAPANNA 95 SENIGALLIA (AN) - **VIRTUAL GAMES SNC** VIA LOSTAN 27 AOSTA (AO) - **HARDWARE SERVICE - VIRTUAL** VIA XX SETTEMBRE 68 S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP) - **ENERGY** VIALE SECONDO MORETTI 24 SAN BENEDETTO DEL TRONTO (AP) - **P.C. MEDIA SRL** XXV APRILE 2 AREZZO (AR) - **SMAU PICCINI SRL** VIA DANTE 17 MONTEVARCHI (AR) - **EUROMEDIA SRL** VIA S. LAVAGNINI 219 SAN GIOVANNI VALDARNO (AR) - **SUPER UNION ASTI** "CORSO TORINO, 72" ASTI (AT) - **H.E.S. SAS** VIA A. VOLTA 6/F BARI (BA) - **MONDADORI INFORMATICA CENTER** "P.ZZA UMBERTO, 48 A/B/C" BARI (BA) - **VOBIS MICROCOMPUTER** VIA AMENDOLA 170 BARI (BA) - **TRONY** "VIA BOITO, 8" STEZZANO (BG) - **SUPER UNION BIELLA** "VIALE ROMA, 7" BIELLA (BI) - **VIPIANA** C.SO EUROPA 7 BIELLA (BI) - **MONDADORI INFORMATICA SPA** STRADA MAGGIORE 25 BOLOGNA (BO) - **IPERCOOP CENTROLEONARDO** VIA AMENDOLA 129 IMOLA (BO) - **IPERCOOP CENTRONOVA** VIA DI VILLANOVA 29 VILLANOVA DI CASTENASO (BO) - **MEDIA INC SRL** VIA DELFINO-P.TE FEROVIARIO 41 BRINDISI (BR) - **CERESA DANIELE & C. SAS** VIA SPALTO S. MARCO 3 BRESCIA (BS) - **COMPUTER UNION BRESCIA SRL** "VIALE PIAVE, 201/203" BRESCIA (BS) - **METRO SEBINO SPA** VIA NOCE 116/F BRESCIA (BS) - **SUPERMEDIA SRL** VIA PACE 27 BRESCIA (BS) - **SUPERMEDIA SRL** VIALE S. EUFEMIA 108/E BRESCIA (BS) - **SUPERMEDIA SRL** VIA POZZI CARPENEDOLO (BS) - **SUPERMEDIA SRL** VIA BRESCIA 31 CHIARI (BS) - **CITTA' MERCATO MAZZANO** VIA DE GASPERI 6 MAZZANO (BS) - **SUPERMEDIA SRL** VIA PADANA SUP. loc. Baitella OSPITALETTO (BS) - **SUPERMEDIA SRL** VIA MONS. Z. PICCINELLI SNC PALAZZOLO (BS) - **AUCHAN IPERMERCATI SPA** "VIA E. MATTEI, 37/39" RONCADELLE (BS) - **SUPERMEDIA SRL** PIAZZALE EUROPA 5 SAREZZO (BS) - **CMB COMPUTER POINT** "VIA ROVIGO, 22/A" BOLZANO (BZ) - **SAA SAS** "VIA ALFIERI 7/A,B,C," ALBA (CN) - **VIPIANA** C.SO FRANCIA 75 CUNEO (CN) - **ROSSI COMPUTER SNC** C.SO NIZZA 42 CUNEO (CN) - **ELGRA SRL** VIA LECCO 67 COMO (CO) - **ELLEMME** VIA V. EMANUELE 36 COMO (CO) - **VOBIS MICROCOMPUTER SPA** VIA VARESINA 98 COMO (CO) - **OVER GAME SRL** C.SO XXV APRILE 32 ERBA (CO) - **ADVANCED SYSTEM TECHNOLOGY SRL** "VIA ROSSELLI, 26/28" MOZZATE (CO) - **IPER LOMBARDIA SOC.COOP ARL** VIA GIORGIO LA PIRA 18 CREMA (CR) - **CONTAT SRL** VIA GIOVANNI FALCONE COSENZA (CS) - **PUNTO INTERNET NETCOM SRL** VIA MEDAGLIE D'ORO 138/140 COSENZA (CS) - **PC STORE S.R.L.** VIALE IONIO 129 CATANIA (CT) - **POLICAD** COSO DELLA LIBERTA 192 CATANIA (CT) - **SUPER UNION CATANIA** VIA CANFORA 89 A/B/C/D CATANIA (CT) - **TECNO PLANET SRL** VIA G. LEOPARDI 144 CATANIA (CT) - **COMPUTER & CO.** VIA ADIGE 8 SAN GREGORIO DI CATANIA (CT) - **VOBIS MICROCOMPUTER** CORSO NOMISTRANI 24/26 LAMEZIA TERME (CZ) - **GANZAROLI SRL** VIA DEL MADONNONE 25 FIRENZE (FI) - **GANZAROLI SRL** VIA PISTOIESE 213 FIRENZE (FI) - **GPL SRL LIBRERIA MARZOCCO** VIA DEI MARTELLI 22-24/R FIRENZE (FI) - **MICROLINK SHOP FIRENZE SRL** VIA SESTESE 61 FIRENZE (FI) - **TELEINFORMATICA TOSCANA** VIA BRONZINI 36 FIRENZE (FI) - **GAME STORE SRL** VIA F.BARACCA 47 FIRENZE (FI) - **BELLANTI SPA** L.GO P.L.DA PALESTRINA 13 SCANDICCI (FI) - **COMPUTERMANIA** VIA FRATELLI ROSSELLI 24 CESENA (FO) - **HANGAR T1 SNC** V.LE MARCONI 355 CESENA (FO) - **NERI SRL** PIAZZALE VITTORIA 13 FORLI' (FO) - **ELLEMME S.R.L.** VIA XX SETTEMBRE 210/R GENOVA (GE) - **FOTO MAURO DI MAURO REPETTO** VIA T.M. CANEPARI 183/ROSSO GENOVA (GE) - **ELETTRODATA 8 SRL** VIA PROVINCIALE 2 DOLZAGO (LC) - **FUMAGALLI SNC** VIA CAIROLI 48 LECCO (LC) - **FUTURA 2** P.ZZA BENAMOZEGH 15 LIVORNO (LI) - **LIBERTY STORE SRL** VIALE MARGHERITA 25 VIAREGGIO (LU) - **BEST COMPUTER SRL** VIA ROMA 9/9-A MACERATA (MC) - **HI-TECH SERVICE SAS** C.SO SAN PIETRO 57 ABBIATEGRASSO (MI) - **GALASSIA MULTIMEDIALE SRL** VIA BISSONE 8/10 BARANZATE DI BOLLATE (MI) - **PIXEL S.R.L.** "VIA MADONNA SPERANZA, 27" BOLLATE (MI) - **PENATI SERVICE SRL** "V.LE ISONZO, 29 ANG.VIA MILANO" CESANO BOSCONE (MI) - **COMPUTER UNION MILANO SRL** "VIA MILANO, 42" CESANO BOSCONE (MI) - **VOBIS MICROCOMPUTER SPA** VIALE MATTEOTTI 4 CINISELLO BALSAMO (MI) - **PENATI SRL** VIA SIMONE DA CORBETTA 49/D CORBETTA (MI) - **MASTER** "PIAZZA REDENTORE, 20" LEGNANO (MI) - **LA SERVIZI INFORMATICI SPA** "VIA QUASIMODO, 12" LEGNANO (MI) - **GIELLE SRL** VIA VALASSINA 125 LISSONE (MI) - **HIDACO SISTEMI SRL** VIA PIAVE SNC MAGENTA (MI) - **ELLEMME SRL** I GO CORSIA DEI SERVI 11 MILANO (MI) - **LIBRERIA MONDADORI** VIA BIANCA DI SAVOIA MILANO (MI) - **MICROLINK** VIA FARINI 2 MILANO (MI) - **MONDADORI INF. MULTICENTER SPA** "VIA BERCHET, 2" MILANO (MI) - **MONDADORI INFORMATICA CENTER** CORSO DI PORTA VITTORIA 51 MILANO (MI) - **PERGIOCO SRL** VIA B. GIULIANO 4 MILANO (MI) - **RICORDI MEDIASTORE** GALLERIA VITTORIO EMANUELE II MILANO (MI) - **ROA MULTIMEDIA SRL (vobis)** "VIA FARUFFINI, 11" MILANO (MI) - **SOFTWARE UNIVERSE** "VIA LORENTEGGIO, 22/24" MILANO (MI) - **VIDEOTEC** "VIA BRUNO MADERNA, 8" MILANO (MI) - **VIRGIN MEGASTORE DUOMO** "P.ZZA DUOMO, 8-ingr.Via Dogana" MILANO (MI) - **ELETTRONICA MONZESE S.R.L.** "VIA VILLA, 2" MONZA (MI) - **PC DUE SRL** VIA BORGAZZI 30/E MONZA (MI) - **EUROMERCATO - GRUPPO GS SPA** STRADA PROVINCIALE 44 PADERNO DUGNANO (MI) - **GLOBAL COMPUTER** "VIA MAGENTA, 35" RHO (MI) - **JUMBO MASTER SRL** C.SO EUROPA ANG.V.CAPUANA RHO (MI) - **BIG TEAM SRL** "VIA GRAMSCI, 32" SAN DONATO MILANESE (MI) - **EASY SOFTWARE (PC SUPERSTORE)** "VIALE GRAMSCI, 48" SESTO S. GIOVANNI (MI) - **MEGA MUSIC** VIA LEONARDO DA VINCI 157 TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) - **CASABELLA DI D'ADDA E. & C.** VIA BAZZONI 32 TREZZO SULL'ADDA (MI) - **RIALTO CENTRO COMMERCIALE SRL** VIA T. VECELLIO VILLASANTA (MI) - **AUCHAN IPERMERCATI SPA** S.S. 11 PADANA SUP. km. 292 VIMODRONE (MI) - **SUPERMEDIA SRL** VIA DELLA VITTORIA ASOLA (MN) - **SUPERMEDIA SRL** "VIA CAVOUR, 57" CASTIGLIONE D. STIVIERE (MN) - **TELOS LIBRI E MUSICA SNC** VIA CASELLINE 630 VIGNOLA (MO) - **TRONY SRL** VIA PIETRO NENNI 54 MUGNANO (NA) - **PENATI SERVICE SRL** VIA MATTEI 29/31 NOVARA (NO) - **VIPIANA** VIA GNIFETTI 70 NOVARA (NO) - **COROLLA SRL** SS 229 KM 22 SUNO (NO) - **ABACUS SAS** "VIA SAMMARTINO, 36/38" PALERMO (PA) - **ABACUS SAS** VIALE DELLE MAGNOLIE 19 PALERMO (PA) - **DATACOMM MANAGEMENT SRL** VIA PRINCIPE DI GRANATELLI 35 PALERMO (PA) - **PROJECT SRL** VIA MESSINA 38 PALERMO (PA) - **COMET** VIA VALNURE 18 PIACENZA (PC) - **COMET** VIA RIGOLI 41 PIACENZA (PC) - **SOLIN SRL** VIALE SANT'AMBROGIO 17 PIACENZA (PC) - **COMPUTER POINT CITTADELLA SRL** VIALE CODALUNGA 4/D PADOVA (PD) - **COMPUTER SACE S.R.L.** VIA VENEZIA 61 PADOVA (PD) - **MEDIAWORLD MEDIA MUSIC PADOVA** VIA VENEZIA 98 PADOVA (PD) - **MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC PESCARA** CONTRADA S. MARTINO MEDIA CITTA' S. ANGELO (PE) - **CM COMUNICATION** VIALE MARCONI 275 PESCARA (PE) - **INFOLAND S.R.L.** VIA G. PEPE 89 PESCARA (PE) - **S.I.T.A. SRL** VIALE MARCONI 129 PESCARA (PE) - **COMPUTER SHOPPER** CENTRO COMM.MALL VILLANOVA (PE) - **ETABETA COMPUTER SNC** VIA BENEDETTO CAIROLI 54/56 FOLIGNO (PG) - **MONDADORI INFORMATICA CENTER** VIALE GRAMSCI 21 PISA (PI) - **GAME OVER** VIA MATTEOTTI 18 PORDENONE (PN) - **TRONY PORDENONE** "VIA PIONIERI DELL'ARIA, 86/C" ROVERETO IN PIANO (PN) - **ZANICHELLI GEMMINO** VIA SAFFI 78/B PARMA (PR) - **RD INFORMATICA** V.LE DEI PARTIGIANI 37 PESARO (PS) - **PERSONAL COMPUTER SRL** VIA PONCHIELLI 2 PESARO (PS) - **RD INFORMATICA** VIALE DEI PARTIGIANI 37 PESARO (PS) - **DEMO SHOP SAS** VIALE SIMONCINI 1 MONTECATINI TERME (PT) - **MEDIAWORLD-MEDIAMUSIC** PAVIA "VIA ING. MAZZA, 50" MONTEBELLO D.BATTAGLIA (PV) - **PENATI** "VIA VIGENTINA, 25" PAVIA (PV) - **ORIANI STORE** "VIA PIEMONTE, 18/20" S.MARTINO SICCOMARIO (PV) - **PENATI SERVICE SRL** "V.LE DELL' INDUSTRIA, 321" VIGEVANO (PV) - **EXCALIBUR SRL** VIA NINO BIXIO 32/A REGGIO CALABRIA (RC) - **COMPUTERLINE** "VIA KENNEDY, 15/T" REGGIO EMILIA (RE) - **COMPUTER UNION** REGGIO EMIILA VIA PIZZETTI 2/H REGGIO EMILIA (RE) - **ARICO GIOVANNI** VIA MAGNA GRECIA 71 ROMA (RM) - **BOOK & BYTE COMMUNICATION SRL** PLE KENNEDY 12 ROMA (RM) - **CARTOTECNICA DEI MILLE SAS** VIA DEI MILLE 24 ROMA (RM) - **COMPUTER MAGIC** VIA CORAZZIERI 36/38 ROMA (RM) - **COMPUTER UNION** VIA UBALDO DEGLI UBALDI ROMA (RM) - **FB COMPUTER** PIAZZA MANCINI 3/A ROMA (RM) - **GIOCOFOLLIA SRL** VIA PARMA 5 ROMA (RM) - **MARIO & CRASH** VIA OSTIENSE 142 ROMA (RM) - **MEDIANET SRL** VIA APPIA NUOVA 669 ROMA (RM) - **MONDADORI INFORMATICA** PIAZZA COLA DI RIENZO 116/118 ROMA (RM) - **MONDADORI INFORMATICA** VIA APPIA NUOVA 130 ROMA (RM) - **MR INFORMATICA** VIA A.CONTI 3B MONTEMARIO (RM) - **ODIS SRL** PIAZZA PONTE LUNGO 31 ROMA (RM) - **THE GAME** VIALE SOMALIA 112 ROMA (RM) - **VOBIS MAXISTORE** VIA SAVOIA 14 ROMA (RM) - **VOBIS MICROCOMPUTER** V.E DELLA GRANDE MURAGLIA 62/64 ROMA (RM) - **VOBIS MICROCOMPUTER** CENTRO COMM. LA ROMANINA ROMA (RM) - **VOBIS MICROCOMPUTER** VIA DEI VELIERI 29 ROMA (RM) - **VOBIS MICROCOMPUTER** VIA E. FILIBERTO ROMA (RM) - **FUTURA TECNOLOGIE SRL** VIALE TRIESTE 73/75 TIVOLI (RM) - **CAPANNA E BELLAVISTA SNC** VIA BERTOLA 6 RIMINI (RN) - **GAME START** VIA BERTOLA 6 RIMINI (RN) - **BIAGINI GIULIO & C. SNC** VIA ACHILLE SCLAVO 19 SIENA (SI) - **BROGI RENATO** "VIA CAMOLLIA, 20/22" SIENA (SI) - **CENTRO GIORGISISTEMI SRL** STR. MASSETANA ROMANA 52 SIENA (SI) - **OMNIWARE SNC** VIA MASONACCE 34 COSIO VALTELLINO (SO) - **SYNPHONY VIDEO MUSIC** VIA OSTARIA 32/A LIVIGNO (SO) - **GDP DOMENIGHINI SRL** VIA N. SAURO 28 SONDRIO (SO) - **OMNIWARE SNC** VIA PARIBELLI 19 SONDRIO (SO) - **STRABILIA SRL** VIA CARDUCCI 51 SONDRIO (SO) - **COMPUTER TIME DI SAN FILIPPO** VIA GARIBALDI 116/A FLORIDIA (SR) - **HOME DIGIT** "C.SO RICCI,203 C.C.IL GABBIANO" SAVONA (SV) - **FANTASY DI GIORGIO VARESCO** VIA GRAZZIOLI 64 TRENTO (TN) - **COMPUTER WORK Sas** C/O C.C. LE FORNACI - 1° PIANO BEINASCO (TO) - **ALEX COMPUTER SRL** VIA CREA 10 C.C. LE GRU GRUGLIASCO (TO) - **MEDIAWORLD-MEDIAMUSIC GRUGLIASCO** VIA CREA 10 GRUGLIASCO (TO) - **CITTA' MERCATO RIVOLI** "C.SO SUSA, 301/307" RIVOLI (TO) - **CERUTTI NUOVE TECNOLOGIE SRL** VIA TORINO 14 ROLETTO (TO) - **MONDADORI INFORMATICA CENTER** "C.SO DUCA DEGLI ABRUZZI, 106" TORINO (TO) - **QUEEN COMPUTER SRL** LARGO TURATI 49 TORINO (TO) - **QUEEN COMPUTER SRL** C.SO FRANCIA TORINO (TO) - **SUPER UNION 1** "VIA OULX, 14/C " TORINO (TO) - **SUPER UNION 2** VIA VALPERGA CALUSO 18 TORINO (TO) - **MURRISOFT** "VIA TORREBIANCA, 26" TRIESTE (TS) - **VIDEOLANDGAMES** VIA RISMONDO 4 TRIESTE (TS) - **IPER MAGENTA SPA** VIA DEI CARPANI 21/A CASTELFRANCO VENETO (TV) - **IRES S.P.A.** VIA DANTE N. 1 CESSALTO (TV) - **GAME MASTER** VIA AQUILEIA 15/A UDINE (UD) - **MASTER PIX SNC** VIA ZAPPELLINI 4 BUSTO ARSIZIO (VA) - **COMPUTER SHOP GALLARATE SRL** "V.LE MILANO,30 ang.Via Clerici" GALLARATE (VA) - **MEDIAWORLD-MEDIA MUSIC** VIA MILANO 99/103 GALLARATE (VA) - **GATTI & VANONI** "VIA CAMPO DI MAGGIO, 33" GAZZADA (VA) - **MAISTER ITALIA SRL** VIA PROVINCIALE 59 MESENZANA (VA) - **GIDITI** "VIA ROSSINI, 4" VARESE (VA) - **QUEEN COMPUTER SRL** VIA BERNASCONE 16 VARESE (VA) - **TECNOBIT** "VIA DON LOCATELLI, 26" VERGIATE (VA) - **PAOLO CARMINE** "CORSO COBIANCHI, 62/A" VERBANIA (VB) - **VENTURINI LUCIANO** PIAZZA CAVOUR 21 VERBANIA INTRA (VB) - **MEGA-LO-MANIA** VIA G.FERRARIS 92 VERCELLI (VC) - **GHEGIN SRL** VIA MIRANESE 283 CHIRIGNAGO (VE) - **AUCHAN IPERMERCATI SPA** "VIA DON TOSATTO, 22" MESTRE (VE) - **GFL SRL** VIA D. DE MASSARI 10 LEGNAGO (VR) - **COMPUGAMES** CORSO CAVOUR 5/A VERONA (VR) - **WORLD SERVICE INFORMATICA SRL** VIA GARABINI 82 VITERBO (VT) - **COMPUTER DOC DI RISO MARIA ESTERINA** VIA AFFACCIO 71 VIBO VALENTIA (VV).

IL RITORNO DEL MADE IN ITALY

Sospettereste che fra i monti bellunesi si nasconde una delle più promettenti software house italiane di tutti i tempi?

La bravura dei grafici Nayma è senza dubbio fuori discussione.

Il Project Camberra sembra promettere davvero bene: gli appassionati di mecha design si lucideranno le pupille!

E' passato un bel po' dall'ultima mia visita presso uno software house italiana e stavo quasi disperando di vederne sorgerne di nuove. Purtroppo, duole dirlo, in tutta la mia carriera ho visto fin troppi astri nascenti spegnersi nel giro di pochi mesi e quindi ogni volta che sento parlare della nascita di qualche nuova società italiana, vengo puntualmente colto da una fortissima quanto fastidiosa sensazione di deja-vu.
Mi sento però in grado di affermare, dall'alto della mia esperienza (forse sto banfando un po' troppo), che questa volta le cose andranno diversamente e così sicuramente si augurano anche i ragazzi della Prograph Research, di cui ora andrò a parlarvi.
La Prograph è situata in un luogo piuttosto impervio poco dopo Belluno, nel veneto, a circa 400 KM da Milano: ve lo dico più che altro perché io e il mio caro amico Duspa ci siamo fatti un'andata e ritorno tutt'altro che rilassante, viste le infinite code che ci hanno segnato sia all'uscita da Milano (chi bazzica viale Certosa sa cosa intendo), sia da quella di Venezia.
Comunque sia, perché creare una software house proprio in mezzo alle Alpi? Beh, la motivazione è molto semplice: provate a immaginare un altro luogo più tranquillo e rilassante della montagna, lontano dal caos e dall'inquinamento urbano, un posto insomma dove le menti dei creativi possano dare il meglio senza distrazioni o stress di varia natura.
Diciamo quindi che le premesse ambientali ci sono, ma anche quelle umane non scherzano. Il team di sviluppatori è infatti formato da vecchie conoscenze dell'ambiente, fra cui spiccano i ragazzi dei Nayma, quelli che tempo fa ci regalarono un campione di demenza tennistica assolutamente fuori di cozza: Micro Mortal Tennis. Chi segue TGM inoltre sa che questi ragazzi stavano lavorando già da molto tempo a un avventura grafica stile Day of the Tentacle... posso anticiparvi che ci sono grosse novità in questo senso e v'invito a proseguire la lettura per saperne di più.
È chiaro quindi che si tratta di persone dotate di una certa esperienza, che sicuramente sapranno sfruttare a dovere l'hardware che generosamente gli è stato messo a disposizione; dovete sapere che gli uffici della Prograph ospitano davvero quanto di meglio si possa desiderare in fatto di computer e attrezzature per sviluppare videogiochi di alto livello. In particolare vale la pena di segnalare la presenza di una postazione Silicon Octane MXI, sulla quale ho sbavato vergognosamente e soprattutto di una renderfarm composta da 18 Pentium II 400MHz (ognuno dotato di 256MB di RAM!) collegati in parallelo e in gradi di generare una potenza di calcolo così elevata da far sbiancare un Cray.
Dopo questa doverosa introduzione mi sembra giunto il momento di parlarvi più specificatamente dei vari prodotti che la Prograph ha in cantiere, prodotti che si differenziano molto come target di mercato, collocandosi di volta in volta in diverse fasce di utenza.
Il primo titolo è una simulazione di uno sport che probabilmente non ha mai goduto di grande successo su PC, nonostante la presenza di diversi giochi dedicati: il tennis. Come vi dicevo, non sono certo rare produzioni legate a questo sport, ma bisogna ammettere che la maggior parte di queste assomigliano a degli arcade piuttosto lontani dal realismo di un vero campo da tennis. Qui arriva The Art of Tennis, che come si deduce felicemente dal nome, si propone come un vero e proprio simulatore completo sotto ogni aspetto, specialmente quello legato alla fisica della pallina, che rispecchia fedelmente le diverse condizioni del terreno (terra, erba o sintetico). La tipologia di gioco è molto particolare è richiede un po' di pratica prima di essere compresa al 100%, ma una volta fatta la mano, si riescono a tirare fuori degli scambi al fulmicotone. Da notare che i giocatori si stancano alla lunga, diventando meno efficienti e reattivi, condizionando conseguentemente il vostro stile di gioco.
L'impressione ricevuta durante una breve sessione di gioco è stata davvero positiva e per una volta ho avuto la piacevole sensazione di avere il pieno controllo della partita: troppo spesso in altri titoli sembra che il gioco sia lasciato in mano alla casualità. Art of Tennis, invece, si distingue proprio in quest'ambito, forte anche dell'esperienza del suo programmatore, un giocatore semi-professionista, non certo uno sprovveduto.
Da segnalare infine la presenza di ben 16 giocatori fra cui scegliere, tutti ben caratterizzati e differenziati (alcuni eccellono nella battuta, altri sulla resistenza, ecc.), nonché quattro visuali e ben 65.000 colori su schermo. A questo proposito vorrei far notare che il gioco sarà completamente in bitmap, quindi niente poligoni esagerati e robe simili: per questo motivo AOT verrà molto probabilmente venduto come budget o in boundle.
Passiamo ora al secondo titolo, sviluppato questa volta dalla Dark Hera di Porto San Giorgio. Si tratta di Tube Runner, un simpatico giochillo che nelle intenzioni dei programmatori dovrebbe rappresentare un interessante incrocio fra Mario Kart e F-Zero X. Dai due giochi in questione prende in prestito principalmente due elementi: la demenzialità dei vari corridori e la velocità elevatissima dello scrolling, che raggiunge dei valori di FPS davvero impressionanti.
Il prodotto è ancora in fase di sviluppo è necessita di parecchie finiture prima di poter essere considerata una valida proposta commerciale, benché sempre delimitata nel mercato budget o poco più sopra.
Comunque le premesse per un titolo divertente e spensierato ci sono tutte, tant'è che non mancheranno tutta una serie di bonus davvero ridicoli e decisamente fuori dal normale (come il "gatto a ricerca", che una volta raggiunto un

Come dite? Vi ricorda un po' Gundam F-91? Ma vah...

In Tube Runner potreste trovarvi addirittura a cavallo di un rettile (chi ha detto bue?)

I capoccia si autocelebrano! Da sinistra a destra: Francesco Iorio, Davide D'Aversa e Massimo De Nadal.

Nonostante si tratti di una produzione budget, la grafica di Art of Tennis è comunque meritevole di considerazione.

L'innovativo sistema di controllo funziona davvero molto bene e consente al giocatore una libertà a tratti sorprendente.

Che ne dite della nuova interfaccia grafica di Tony Tough? Non male, eh?

avversario, lo coinvolge in una rissa stile cartone animato). Gli amanti dei tecnicismi apprezzeranno il pieno supporto per tutte le schede 3D più diffuse grazie all'appoggio delle DirectX, così come il pieno sfruttamento delle periferiche compatibili force-feedback.

Il terzo prodotto della Prograph non ha invece bisogno di particolari presentazioni, visto che è stato più volte ospitato in queste pagine sotto il nome di Roasted Moths. Per chi non lo sapesse, si tratta di un'eccezionale avventura grafica stile Lucas, molto (ma molto) umoristica, curata all'inverosimile dal team dei Nayma. Il protagonista, Tony Tough, che poi darà anche il nome al gioco, è un piccolo (sia professionalmente che fisicamente) detective alle prese con un caso ai confini della realtà, che sinceramente per adesso è oscuro pure al sottoscritto.

Battute come queste sono praticamente ovunque in Tony Tough: dovreste sentire le barzellette che racconta il pappagallo...

Graficamente sono stati fatti degli enormi sforzi per rendere il titolo in questione all'avanguardia e questo senza abusare dei soliti poligoni (che ormai tutti usano senza la minima cognizione di sorta, quasi fosse un obbligo): praticamente tutta la grafica è stata completamente ridisegnata a 65.000 colori, cercando di personalizzare anche lo stile, ora meglio caratterizzato e non più "Lucas dipendente" come un tempo. Anche il codice ha subito un totale restauro per meglio sfruttare le capacità dei PC attuali, consentendo così scrolling e animazioni a 16 bit di colore incredibilmente fluide (molto più che in Monkey 3, a detta degli sviluppatori).

Tutto ciò è sicuramente molto bello e meritevole di attenzione, ma un'avventura è niente senza una buona trama alle spalle: anche qui i Nayma sembrano aver svolto un ottimo lavoro, assicurandosi fra l'altro che nelle 60 locazioni esplorabili, il giocatore non si trovi mai nelle condizioni di non saper cosa fare. Da non sottovalutare anche la trama non lineare, che non vi obbligherà a seguire un determinato percorso e tantomeno vi forzerà in dialoghi estenuanti quanto noiosi (ogni riferimento a Broken Sword è puramente voluto).

Volete conoscere la data d'uscita? Beh, tenete il mouse in caldo, poiché dovremo essere ormai in dirittura d'arrivo (maggio o giù di lì).

Giunti a questo punto non mi rimane che parlarvi del quarto e ultimo titolo della Prograph, ma in realtà le cose da dire a questo proposito sono un po' pochine. Il Project Canberra è infatti ancora da definire al 100% e nonostante le nostre insistenze, gli autori non si sono voluti sbilanciare più di tanto, regalandoci solo la visione di qualche concept screen in computer grafica e di un modello robotico già dotato di articolazioni (le cosiddetto bones). Tutto quello che ci (e vi) è dato sapere riguarda lo stile di gioco, sicuramente d'impronta arcade e l'ambientazione, molto cyberpunk. Tutta la storia comunque girerà intorno a dei mach da combattimento che per certi versi (soprattutto come dimensioni) ricordano Patlabor, mentre per altri (design particolarmente "cattivo") gli EVA della serie Evangelion.

Non mancheranno comunque delle sezioni maggiormente improntate sull'esplorazione, con uno stile simile che ricalcherà in un certo qual modo quello di Fade to Black.

Buona parte del mistero comunque avvolge il motore poligonale, che dovrebbe adottare delle soluzioni innovative. Quali? Ihihih, vi piacerebbe saperlo, eh? Invece nada, vi toccherà aspettare ancora qualche mese...

Prima di chiudere vorrei puntualizzare un particolare molto importante legato al nome di Prograph Research: essendo questa una società molto grande, coinvolta anche in altri progetti decisamente fuori dall'ambito videoludico, verrà presto definito un nuovo marchio specifico per la cui effige rimarrà comunque quella dello squaletto visibile in più o meno tutte le foto.

Il team al completo in tutto il suo (ehm) splendore. Come vedete si tratta di un gruppo piuttosto nutrito.

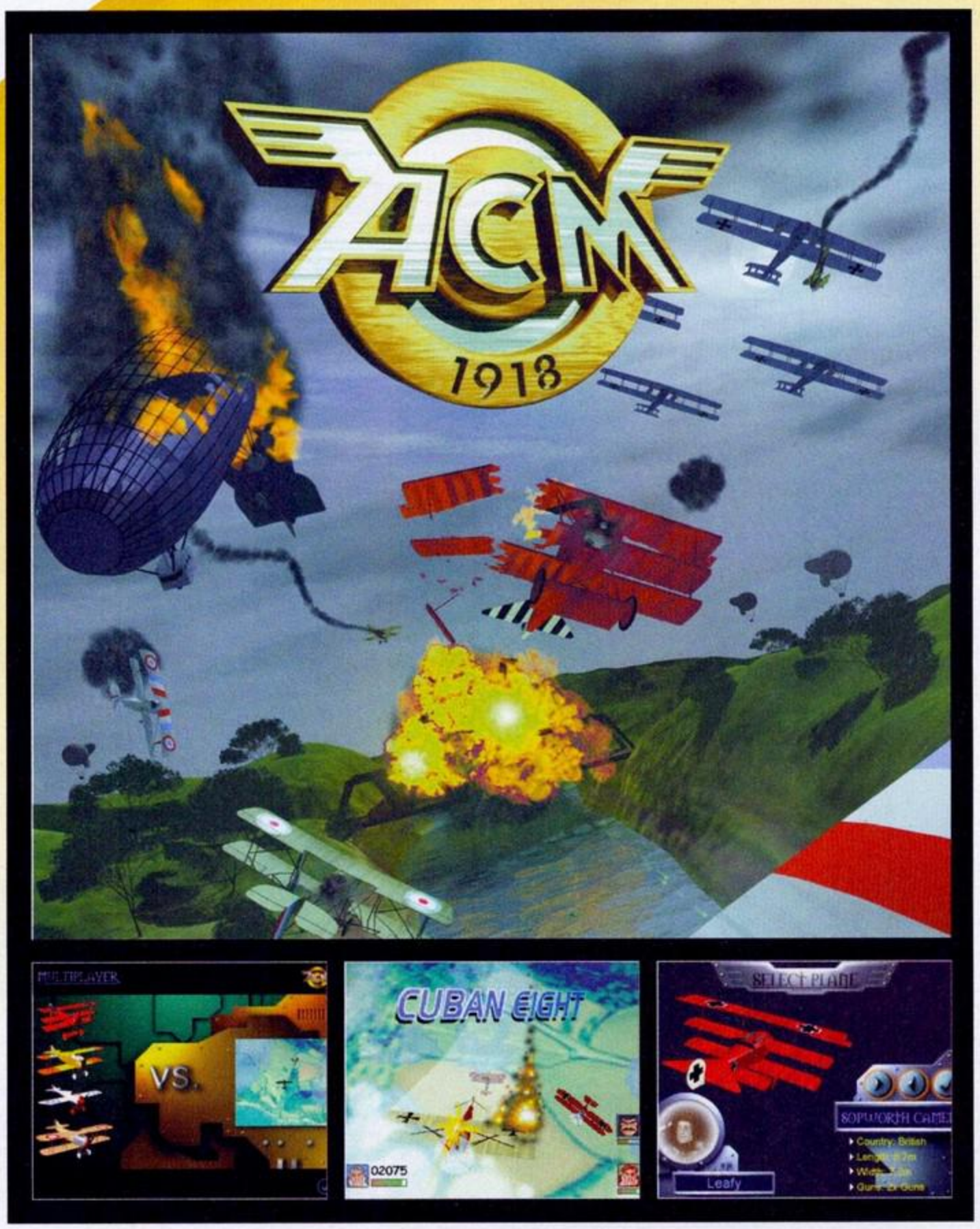
Mirko "TMB" Marangon con il supporto più morale che altro del Duspis

AAA CERCASI

- Programmatori: Diploma di scuola media superiore, conoscenza linguaggi C/C++ sotto windows, ambiente di sviluppo Visual C++, DirectX e in particolare Direct3D DirectDraw DirectPlay DirectInput, matematica applicata alla gestione della grafica 3d in tempo reale; la conoscenza dell'assembly Intel e/o altri costituisce un plus; precedenti esperienze di lavoro nel settore costituiscono un plus; eventuale possibilità di trasferimento presso la sede.
- Grafici: Diploma di scuola media superiore, conoscenza approfondita di almeno un pacchetto di modellazione e animazione 3d professionale, conoscenza approfondita di almeno un pacchetto di grafica 2d professionale; ottima predisposizione ad imparare l'uso di altri pacchetti professionali; la conoscenza approfondita di Alias Maya costituisce un plus; esperienze di lavoro nel settore costituiscono un plus; eventuale possibilità di trasferimento presso la sede.
- Telefono: 0437/573558
- Fax: 0437/576267
- Indirizzo: Prograph Research S.r.l., Zona Industriale 24, 32013 Longarone (BL)
- www.prograph.it
- per informazioni: info@prograph.it
- per offerte di lavoro: work@prograph.it

DIVENTA UN ASSO DELLA PRIMA GUERRA MONDIALE

E VOLA ANCHE SU INTERNET!



Microsoft® Windows®95

REQUISITI MINIMI:
Pentium 166 MMX,
CD Rom 4x,
Scheda grafica di accelerazione 3d (preferibilmente 3 Dfx),
16 MB RAM,
Scheda sonora compatibile Direct X.

SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO

PROJECT TWO INTERACTIVE

1918, la prima guerra mondiale infuria, e i migliori piloti fanno a gara per dimostrare al mondo la loro superiorità. Mettiti nei panni di uno degli otto assi della guerra, scegli uno dei 12 aerei a disposizione e avventurati nelle 30 missioni che compongono il gioco. Un titolo veloce e divertente, adatto non solo agli appassionati dei simulatori di volo, ma anche a chi preferisce l'azione pura. Quando poi sarai diventato abbastanza bravo dimostra la tua abilità a tutto il mondo in sfide via internet.

www.3dplanet.it

Distribuito da

3D PLANET

EMOZIONI MULTIMEDIALI

adv: info@graphimage.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 0248867111 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

mediA R Tech

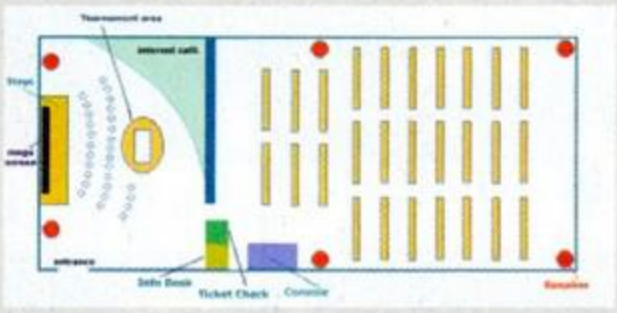
Dal 24 al 28 marzo si terrà a Firenze, nei suggestivi ambienti della Fortezza da Basso, una mostra, rassegna sulle culture e tecnologie informatiche e multimediali dalla TV digitale alla robotica, dal multimedia puro alla progettazione e sviluppo dei videogame.

TRiP - The Real Italian Party (Marzo 25-28 www.mediartech.com/trip)
PRESENTATO DA: DEATHSTAR, NAYMA SOFTWARE, MEDIARTECH
La Scena europea e la real-time computer art entrano in Italia. 3000mq di spazio, centinaia di persone, un evento che porterà in contatto e competizione nelle varie categorie i più abili programmatori, grafici, musicisti e designer da tutta Europa. Quattro giorni non-stop (24/24) di produzione software real-time di alto livello, e soprattutto inedito, con l'utilizzo di mega-screen per la proiezione dei dimostrativi audio-grafici e un impianto audio professionale all'altezza delle migliori sale cinematografiche. In più, veloci connessioni a Internet, 100MB-Intranet, corrente e tavoli per tutti i partecipanti che porteranno i propri computer da casa.

I PREMI
Sun, Silicon Graphics, Roland, Infomedia, Proxel, Non solo soft, Haage & Partner sono gli sponsor che promuovono le competizioni di TRiP mettendo in palio oggetti come workstation professionali, scanner/engraver 3D, mixer digitali, tastiere musicali, monitor, kit di rete, pacchetti software professionali, giochi e altro software ancora per un totale di decine e decine di milioni.

PARTECIPARE
Per partecipare la quota di iscrizione è di £50.000 da pagare sul posto che comprende, oltre all'ingresso, la permanenza per tutti i 4 giorni, il libero accesso a tutte le altre aree di MediARTech, l'utilizzo della sleeping room, delle docce e dei servizi. Ci saranno poi alcune sorprese che non potranno essere svelate se non durante il party stesso.

PER CHI NON LO SAPESSE
La scena è una comunità aperta e trasversale di sviluppatori di software, nata nel nord Europa, in forte crescita dai primi anni '90, che oggi si allarga dalla Spagna fino a Israele.
Gli scener, comunicano e collaborano insieme via Internet, i Party sono il momento di incontro fisico, servono per dimostrare in gara le proprie abilità e perché no, fare festa. Eventi annuali come Assembly (www.assembly.org) o The Party (www.theparty.dk) richiamano fino a 4000 scener ogni volta.
Un Party, quindi, non è una festicciola organizzata per il compleanno di qualcuno, se proprio si vuol parlare pero' di "celebrazione" allora si può dire che un Party è una Woodstock Informatica, la manifestazione d'eccellenza riguardo alla real time computer art... e quì già le cose sono più chiare, cosa sia la computer art è facilmente intuibile, ovvero tutto ciò che sia nato dalla fantasia di un programmatore, grafico, musicista e che poi viene disegnato, sonorizzato e programmato attraverso il computer ottenendo alla fine un demo Un Demo, quindi, è l'atomo di questa molecola, l'elemento centrale attorno al quale ruota l'attenzione e la produzione di decine di migliaia di scener in tutta l'Europa. Deriva da dimostrazione... e infatti è cosi, una specie di cortometraggio realizzato al computer dove c'è una regia, una musica, una determinata grafica e alla base delle routine/procedure che gestiscono il tutto, realizzate spesso tramite linguaggi di programmazione low-level come il C/C++ e l'Assembly.



PIANETA AMIGA
(Marzo 24-28 www.jasa.it)
Pianeta Amiga arriva alla sua terza edizione e approda a Firenze, itinerante, nel "poliedrico luogo" MediARTech. Per chi non lo sapesse la comunità Amiga è ancora attiva e forte, ricorda il passato dei Motorola, ma vive anche nel presente con i processori PowerPC e i progetti sui nuovi sistemi operativi: Pianeta Amiga ne è la testimonianza, con il successo dell'edizione'98 in soli 2 giorni di fiera (chi c'è stato di sicuro ricorda quanto difficile fosse camminare tra la folla che intasava gli spazi all'apertura del primo giorno). Nuovi modelli, nuovo software e soprattutto un'occasione d'incontro unica per tutti gli utenti Amiga, d'interesse notevole per tutti coloro che stanchi del solito Windows 9x, sono curiosi nel conoscere ed esplorare le potenzialità di una macchina e di un sistema operativo diverso, meno veloce ma più intelligente come quello Amiga. Infine, un momento di rilancio per tutti quegli utenti che pensavano fosse una macchina estinta e da rottamare in cambio di un PC nuovo.
Non mancate!

TORNEO NAZIONALE DI VIDEOGIOCHI (Marzo 25-28 www.area51.it/mediartech)
Come si fa a non organizzare un torneo di videogiochi in un contesto come quello di MediARTech. Organizzato da Area51, sponsorizzato da Game Store ed esclusivamente dedicato ai videogiocatori che vogliono provare emozioni battendosi all'ultimo tasto per giungere primi e vincere uno degli splendidi premi quali Playstation, PC, accessori vari e, occhio, anche un Dreamcast! L'ultimo nato di casa Sega. Megascreen e un impianto audio 3d professionale supporteranno l'evento. Ecco i tornei previsti:

QUAKE 2 (PC)
Prima sessione Carnage (tutti contro tutti con 10 computer), 2 sessioni contemporanee da 5 giocatori, Timelimit 20, N powerup, Weaponstay, Mappe q2dm1 (max 5player) q2dm5. Una volta selezionati i primi 16 giocatori si passa ai Duel.

FIFA 99 (PC)
Scontri a eliminazione diretta.

COLIN McRAE RALLY (PSX)
Eliminazione diretta, a tempo, sullo stesso circuito.

TEKKEN 3 (PSX)
Scontri ad eliminazione diretta. 140% energy - Giocatori di default, no secret.

Le iscrizioni, già aperte, sono gratuite: il numero chiuso è di massimo 128 iscritti per torneo, pertanto affrettatevi se i premi vi fanno gola e se volete dimostrare il vostro valore. Per qualsiasi altra informazione scrivete via e-mail a iscrizioni@area51.it

Scegli il mister, compra il bomber, parla col reporter...

Parte il Campionato e tu sei il Manager!

SCUDETTO 3

"Di addio alla tua vita sociale: Scudetto 3 è arrivato"!

E chi ti muove più da casa? Il nuovo Scudetto 3 è ancora meglio dei suoi predecessori: puoi gestire 15 Campionati (Italia compresa), puoi creare coppe pre-campionato e campionati personalizzati, hai a disposizione un nuovo motore ed un editor tattico, profili dei giocatori più ampi, li puoi anche allenare e in più puoi anche giocare in multiplayer via LAN. Neanche Moggi può fare di più!

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows 95, 16 Mb,
Pentium 133 (da confermare),
Pentium 166 (da confermare).

PC CD-ROM

Numero Verde 167-821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

sports interactive

EIDOS INTERACTIVE

Championship Manager™3. Developed by Sports Interactive Limited. © and Published by Eidos Interactive 1998. All Rights Reserved.

www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva.

LIONHEAD

La parola a Russel Shaw, responsabile del sonoro di Black and White, che ci svela le incredibili caratteristiche delle colonne sonore...

A cura di Mauro Bossetti

L'esperto dei suoni della Lionhead è uno degli eroi non celebrati della squadra di sviluppo. Russel Shaw comincio a fare pratica nell'industria della musica, lavorando in qualità di ingegnere per stelle come Bill Wyman (ex bassista dei Rolling Stones), Cliff Richard e Chris Rea. Collaborò anche con Gerry Anderson, il creatore di Thunderbirds (una serie televisiva di fantascienza di cui gli inglesi andavano matti lo scorso decennio). Tuttavia, essendo un appassionato della tecnologia, nonché un accanito giocatore, era probabilmente inevitabile che sarebbe approdato al mondo dei videogiochi.

Nel 1992 collaborò con Peter Molyneux, alla Bullfrog, scrivendo le colonne sonore di Syndicate, Theme Park, Magic Carpet, Hi Octane, Gene Wars, Syndicate Wars,Theme Hospital, Dungeon Keeper e Populous 3. Russel è l'unico membro dei Lionhead a possedere una stanza privata. Dal momento che le sue finestre sono oscurate, non sa mai se è giorno o notte. Una volta, mi capitò di telefonare di domenica, alle 2 di notte, per lasciare un messaggio. Immaginate la mia sorpresa quando udii l'allegra voce di Russel: "Hello, Lionhead Studios". "Russ!", esclamai. "Sono le 2 di notte! Che diavolo stai facendo?". Era lì da mezzogiorno - aveva idea di che ore fossero? Dalle profondità oscure del suo studio, che ha progettato egli stesso, Russel sta componendo, creando e compilando i suoni che renderanno Blach & White un'esclusiva esperienza audio-visiva.

"Il mio giorno alla Lionhead", dice Russell", "inizia con una tazza di caffè e una lettura della 'discussion board' del gruppo, unitamente a quella di tutte le e-mail che ho ricevuto. Poiché mi piace variare, decido durante il giorno cosa fare, ma la scelta è sostanzialmente fra tre compiti: programmazione delle librerie, creazione degli effetti sonori e composizione della musica.

"L'aspetto della programmazione è molto importante per me. Peter mi insegnò a programmare in C più o meno 6 anni fa, dopodiché ho imparato pian piano le caratteristiche del C++. Tutto ciò mi ha aiutato a comprendere il funzionamento e le limitazioni del sonoro del gioco, cosicché possa avere sempre un controllo ottimale sull'aspetto di cui sono il responsabile. Stando così le cose, ho altresì la possibilità di provare i prodotti di società come Creative Labs e Qsound, che mi inviano delle versioni beta del loro hardware e del software. Posso compiere esperimenti con le tecnologie di 'surround', nonché implementare API [che in questo caso è l'acronimo di 'audio program interface] di terzi senza dover attendere la disponibilità di uno dei programmatori.

"La creazione degli effetti sonori implica l'osservazione di un'animazione o dell'oggetto creato da uno dei grafici, cercando di ideare un suono che accompagni l'elemento in questione. Il concetto è semplice: il suono deve sembrare come se provenisse dall'oggetto e, inoltre, deve essere originale. La creazione di suoni originali non è difficile, quella di BUONI suoni originali lo è. Normalmente, spulcio le librerie di effetti sonori, cercando quelli che possa manipolare o combinare in qualche modo. Se non approdo a nulla, aguzzo l'ingegno e mi armo di microfono e registratore.

"Quando decido che il giorno verrà dedicato alla musica, a seconda dello stile della traccia cerco di immaginarmi il risultato finale e il resto della giornata scorre fino a che non raggiungo l'obiettivo. Il risultato finale non è mai come me lo sono immaginato, ma ho trovato che procedere in questo modo mi consente di ottenere risultati migliori che non provare differenti sonorità, strumenti e via di questo passo. A me piace stendere una traccia base, apportando quindi tutte le modifiche che mi sembrano opportune: non sono mai stato in grado di lavorare su più 'mini-progetti' contemporaneamente"

"Black and White sarà qualcosa di completamente diverso da tutti i giochi a cui ho lavorato fino a ora. Ogni regione della mappa appartiene a uno schieramento (su una scala buoni/cattivi) e a differenti tribù, nonché è caratterizzata da eventi diversi. La vostra locazione deve essere corredata da colonne sonore sempre differenti: se state guardando una tribù malvagia di cinesi mentre evocano un incantesimo, la musica deve rappresentare l'evento. Passate a una tribù di tibetani, dalle buone intenzioni, e la musica varierà di conseguenza.

L'obiettivo è quello di non farvi notare la transizione fra una ambientazione sonora e l'altra: gli strumenti e la batteria cambieranno pian piano, passando da una situazione all'altra, cosicché la musica garantirà un'atmosfera più tangibile del solito.

"Si tratterà di un mondo in cui ogni oggetto (in tutto ve ne sono circa 10.000) avrà dei suoni associati alle sue azioni, con la musica che verrà riprodotta in modo differente a seconda della vostra posizione.

"Ad alta quota, su nelle nuvole, sentirete solamente il respiro del vento e i versi degli avvoltoi. Scendendo verso il suolo, vengono introdotti dei suoni in base all'ambiente che state osservando: giungla, deserto, oceano, villaggi, paludi e così via. Probabilmente, sentirete la Creatura mentre cammina poco lontano. Abbassatevi ancora e comincerete a sentire i rumori prodotti dalla normale attività dei villaggi: il grugnito dei maiali, la gente che si saluta quando si incontra per strada e via di questo passo. Portandovi sempre più vicini alla Creatura, sentirete il suo respiro e i suoi sbuffi: sta colpendo qualcosa. Inquadrate la sua faccia: bzzzzz. C'è una mosca che vola attorno alla sua testa. Bzzzzz?

"Ecco il livello di dettaglio che troverete nel sonoro di Black and White. Questo 'Object-Specific Audio' (sonoro in funzione dell'oggetto), come lo chiamiamo, è un esperimento del tutto nuovo fino a oggi. Richiede un'enormità di lavoro, ma penso che aggiunge molto al realismo del gioco. Speriamo che i nostri sforzi verranno premiati.

Ecco lo sguardo imbellito di Russel Shaw, responsabile sonoro di Black & White.

La qualità delle texture è veramente buona, come pure il numero di poligoni utilizzati.

Notate la poderosa strumentazione che ha a disposizione Russel... Roba da diverse decine di milioni, direi.

Anche questa volta non poteva mancare una realistica posa del Duspis, Slisi per gli amici.

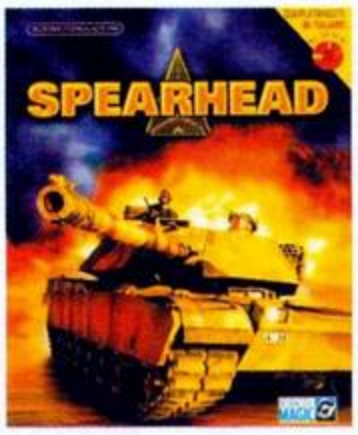
The .LHX Files © 1998 Steve Jackson

Il tuo ultimo deside

Software&co

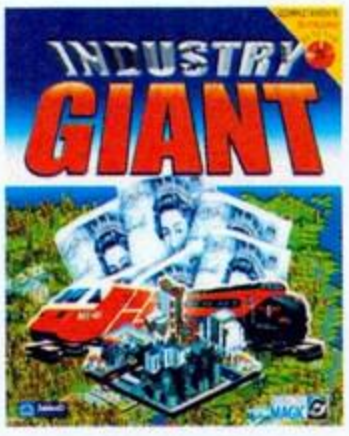
Carrier Strike fighter
IT COD. 47.44

Saltate nell'abitacolo del più moderno aereo d'attacco della marina USA. Assumete il controllo mentre vi preparate ad essere catapultati dal ponte di una portaerei, lanciati verso il cielo con i vs motori che spingono al massimo.



Spearhead
IT COD. 48.51

Negli infuocati deserti dell'Africa del Nord, ancora una volta le divisioni corazzate dell'esercito americano sono chiamate a una pericolosa campagna tra le sabbie.

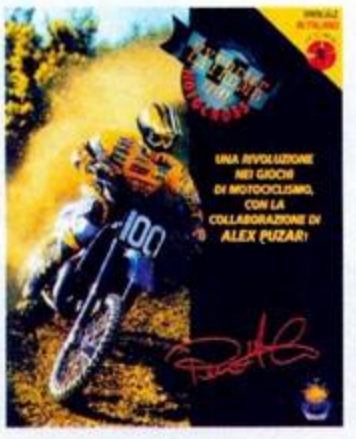


Industry giant
IT COD. 48.54

Una volta che avrete dato prova delle vostre capacità manageriali, tutti gli aspetti del gioco verranno "trasferiti sulle vostre spalle". Vi attende un'inimmaginabile quantità di sfide

NHRA Drag Racing
IT/EU COD. 48.72

Sperimentate lo sport automobilistico più veloce al mondo in un'entusiasmante grafica 3D. Gareggiate contro gli assi della NHRA a più di 300 miglia orarie.



Extreme trial motocross
IT COD. 47.43

Trial Motocross racchiude in sè tutti gli aspetti tecnici ed emozionali del motocross. Il regolamento di gara, la competizione, gli ostacoli e le insidie di un circuito reale.

Videogames: la più ampia scelta e tutte le

rio: giocare ancora.

Logitech

WingMan Formula Force cod. 45.88

La tecnologia I-Force Cable Drive, normalmente utilizzata per i robot, offre sensazioni piene e coinvolgenti • Pedaliera antisdrucciolo e volante fissato a doppia morsa • Connessione Combo USB e Seriale: per una piena compatibilità con tutti i PC e portatili attuali e futuri • Design innovativo ad alta ergonomia

Joystick WingMan interceptor cod. 45.93

Nuova tecnologia magnetica per massima precisione • Assenza totale di giogo e linearità di risposta

Thunderpad Digital logitech cod. 49.62

Ne apprezzerete la forma sofisticata nei giochi di sport, combattimento e arcade.

WingMann cod. 45.86

100% digitale per massima velocità, precisione e piena programmabilità • Forma studiata per massima ergonomia e comfort durante le ore di gioco

novità ai prezzi più convenienti.

COMPUTER DISCOUNT

la catena italiana dell' informatica

Tutti marchi sono registrati dai legittimi proprietari

KOMETE

Se non hai paura di varca

NEW MEDIA

Rage of mages
IT COD. 48.12

La furia di agguerriti Maghi e abili guerrieri si è scatenata per determinare il destino di una terra magica destinata ad un futuro oscuro.

Shogo
IT COD. 48.11

Scordati tutto quello che hai sempre pensato al riguardo dei Robot Giganti, dei giochi d'azione e degli sparatutto in prima persona, ed entra nella nuova dimensione di SHOGO.

Corsairs
IT COD. 48.13

Diventa il più temuto Corsaro di tutti i tempi! Avventura-Azione-Strategico.

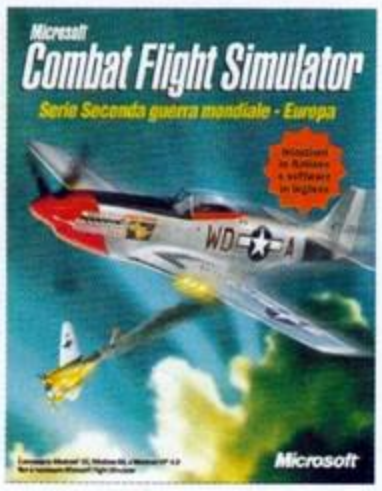
Get medieval
IT COD. 48.32

Get Medieval ti dà l'opportunità di vivere un'avventura medievale assolutamente unica ed originale: tra servi del male e draghi codardi

Videogames: la più ampia scelta e tutte le

re i confini della realtà.

Microsoft



Combat Fight Simulator
IT COD. 46.01

Questo nuovo simulatore è infatti un gioco di combattimento aereo ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. Alla guida di 8 differenti aerei dell'epoca

SideWinder Freestyle Pro cod. 17.25

il nuovo gamepad rivoluzionario in quanto consente al giocatore di controllare I movimenti all'interno di un gioco semplicemente inclinando la periferica a sinistra, a destra, in alto e in basso senza più necessariamente utilizzare I tasti direzionali.

SideWinder Force Feedback Wheel cod. 17.24

Effetto feedback destinato a rivoluzionare l'esperienza di gioco degli appassionati di simulazione di guida.

novità ai prezzi più convenienti.

COMPUTER DISCOUNT
la catena italiana dell' informatica

KOMETE

Tutti marchi sono registrati dai legittimi proprietari

Per uno come te, l'importante

Uprising 2
IT COD. 48.45

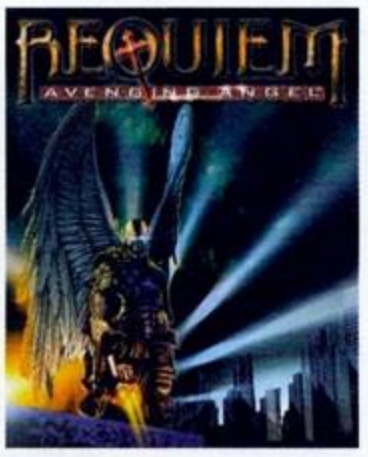
Inizia così la guerra futuristica con azione intensa e veloci decisioni strategiche.

Football
IT COD. 21.09

Un immenso mondo calcistico: 25.000 giocatori, pi˘ di 1000 differenti squadre, oltre 70 campionati in più di 50 nazioni.

Tonic Treouble
IT COD. 48.47

Una buona dose di humor caratterizza l'avventura di Ed che deve interagire con personaggi pazzi e situazioni paradossali al fine di proseguire nella missione.



Requiem
IT COD. 48.5 5

Gioco di azione con visuale in prima persona, Requiem è ambientato in un mondo completamente 3D ispirato al libro di John Milton, Paradise Lost, che narra della mitica battaglia che portò alla creazione dell'Inferno.

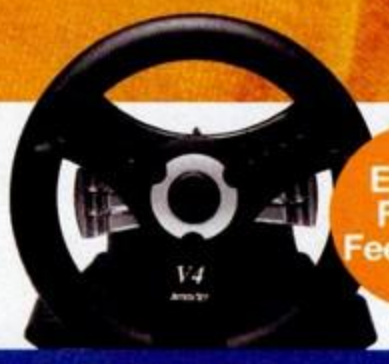
Videogames: la più ampia scelta e tutte le

è non perdere mai il controllo.

PAD SV-288 Moray pad cod. 48.44

Installazione di estrema facilità sotto Windows 95/98 • 6 tasti fire per la massima potenza di fuoco • Due tasti extra per funzioni speciali • Disegno ergonomico per ridurre l'affaticamento • Selettore autofire

£. 24.900 IVA esclusa



Volante SV-283 v4 Racing cod. 48.35

Servomotori robusti per realistica guida virtuale •Regolazione effetto FEEDBACK • Controllo analogico dell'accelerazione e del freno • Volante e piantone regolabili in altezza edangolazione • Pulsanti fuoco programmabili

£. 199.000 IVA esclusa

PAD SV-234 Power pad Pro cod. 45.83

Perfetto "pad tutto in uno" digitale analogico • Controllo digitale e analogico • 8 tasti fuoco autofire • Controllo accelerazioe e visore a 8 direzioni

SV-281 FX Racing mini wheel cod. 48.43

Minivolante analogico Force Feedback per Windows 95/98 • Servomotore robusto ed efficace • Controllo analogico dell'accelerazione e del freno • Pulsanti fuoco programmabili

SV-210 Pc raider Pro cod. 45.81

Ideale per flight, action e driving games • 2 tasti fuoco • Autofire • controllo degli assi e perfetta stabilità

£. 19.900 IVA esclusa

novità ai prezzi più convenienti.

INTERACT

Per conoscere il punto vendita Computer Discount più vicino:

Numero Verde
167-231450

Orario di ufficio.
Internet:
http://www.computerdiscount.it

COMPUTER DISCOUNT

la catena italiana dell' informatica

KOMETE

Tutti marchi sono registrati dai legittimi proprietari

La Germania ha bisogno di nuovi piloti per vincere la Guerra.

Sei pronto?

LUFTWAFFE: un nome che fa ancora rabbrividire i nostri nonni ora diventa un appassionante simulatore di volo.

Naturalmente lo scenario è quello della Seconda Guerra Mondiale. Sei al comando dei migliori aerei della flotta tedesca e ci sei davvero perché i cockpit sono ricostruiti in ogni minimo dettaglio. Parti dalla Spagna, attraversi 5 scenari di guerra impegnativi e ultra realistici per arrivare a Berlino. Nelle tue mani hai il destino della IIa Guerra Mondiale, gli avversari sono agguerriti ma ai tuoi comandi hai delle vere e proprie leggende volanti: gli aerei della LUFTWAFFE!

Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 133 Mhz, Window 95, 16 Mb RAM,
Lettore CD-ROM 4X, 2 Mb scheda video, Scheda sonora compatibile windows 95.

PC CD-ROM

MANUALE IN ITALIANO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

MINDSCAPE®

LEADER
Qualità Interattiva.

SILVER

Sospesa tra avventura, azione e RPG, ecco a voi l'epopea dei ribelli di Jarrah!

STAR PLAYER · GAMES machine · STAR PLAYER

Il mio umore attuale non è proprio adatto alla composizione di testi, ma un'occasione come questa non capita spesso agli RPG (se non ci saranno cambiamenti dell'ultima ora, Silver sarà il gioco di copertina) e quindi io, che come sapete ce li ho al posto del cuore, devo mettercela tutta. Inoltre, alcuni di voi non gradirebbero uno sproloquio su ciò che in questo istante mi fa riflettere e, quindi, mi concederò solo poche righe, a beneficio dei lettori più propensi al dialogo. Non toglierò spazio a cose per voi più interessanti. Pur sentendomi un'eterna mosca bianca (o pecora nera, a seconda dei punti di vista), mi stupisco sempre quando scopro quanto sono lontano da persone che, fino a pochi istanti prima, sentivo come una parte del mio essere...
Pensateci, almeno una volta sarà capitato anche a voi. Che cosa bisogna fare in queste situazioni? Io dico di tirare dritto. Il bello della vita è essere se stessi, con i propri pregi e i propri difetti, contando sempre sulle proprie forze perché è solo così che, se mi permettete di citare Kipling, "tua è la Terra e tutto ciò che contiene. E ciò che è più importante, sarai Uomo, figlio mio". Chi non vi accetta per come siete, in realtà non vi stima: è giusto che possa cercare altrove.

Per fortuna, almeno nel campo dei videogiochi, questo mese non dovrete cercare da nessuna parte. Avete già Silver, un titolo che riuscirà nell'invidiabile impresa di scontentare tutti gli appassionati pur restando, in definitiva, degno di un voto superiore al novanta.
Impossibile? Perché mai, niente è impossibile...
Il gioco, di cui vedemmo le prime immagini verso la metà dell'anno scorso, è un'avventura fantastica ambientata in un mondo graficamente simile ai manga e, quindi, a prima vista associabile al bellissimo Final Fantasy VII. Le somiglianze, però, si limitano allo stile. Silver ha un altro scenario, un'altra interfaccia e un diverso metodo di gestire i combattimenti. Non si può parlare di successore, come ci aspettavamo, bensì di un titolo che, pur ricordando il classico della Square, non si pone sulla stessa linea.
La storia ve l'abbiamo già raccontata un paio di mesi fa, e narra le vicende di Jarrah, un mondo simile alla Terra nel quale il classico cattivo senza speranza, Silver, vuole acquisire i poteri dell'oscurità portando a compimento un mefitico rituale. Il problema di questo rituale è che, per eseguirlo correttamente, è necessario sacrificare un sacco di persone... tra cui, forse, la ragazza di David, il protagonista del gioco! David è tanto buono quanto Silver è cattivo e, per salvare l'amata, dovrà percorrere qualcosa come 270 locazioni, sparse in nove località diverse. Il look grafico cambierà in continuazione, passando dalle caverne ai prati, alle foreste, ai ghiacci e al rifugio del mago malvagio. Ma il contenuto sarà sempre lo stesso: un sacco di nemici da abbattere! Solo mettendoseli uno dopo l'altro sotto i piedi, il nostro eroe potrà salvare la sua donna e, già che c'è, mettere fine alla minaccia di Silver.
In questo gioco coesistono tre anime: gioco di ruolo, avventura e picchiaduro. Il primo è dato dal

Vivienne giace a terra inerme, e il golem che l'ha abbattuta, pur avendo subito ben 26 danni tutti in una volta, si appresta a finire David.

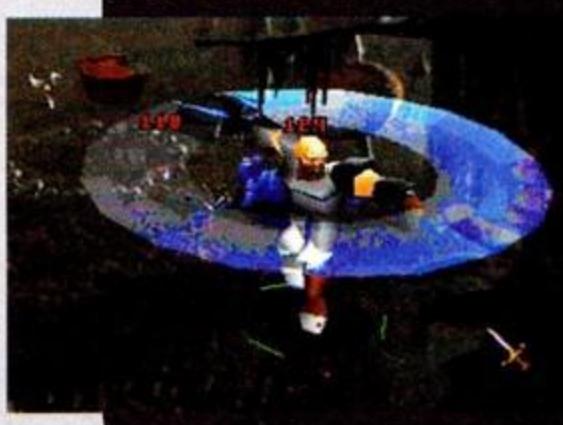
L'enorme telescopio vi permetterà di capire dove si dirige la nave che trasporta Jennifer e i rapitori.

Di corsa tra i vicoli di Rain.

UN MONDO DI SORPRESE

Anche i nomi dei mondi del gioco rispecchiano il fantasy orientale, idilliaco e favolistico: Haven, Gno, Verdante, Rain... In occidente siamo molto più altisonanti e, in letteratura, i nostri autori usano Rohan, Mordor, Callahorn, Solamnia, Qualinesti... A me, sinceramente, piace molto di più il nostro stile, ma ciò non toglie che il mondo di Silver sia bello e vario, come dimostra la mappa a corredo di questo box. Ogni scritta bianca (spero che le dimensioni di stampa consentano di leggerle) rappresenta un luogo a sé stante, per un totale di 270 locazioni, che salgono a 350 considerando quelle in cui dovrete tornare due volte.

BUONI O CATTIVI, NOI SIAMO EROI



Come ogni avventura che si rispetti, Silver ha i suoi protagonisti. Ognuno di essi contribuirà per quanto possibile a far sì che la ricerca di Jennifer si trasformi in un'esperienza memorabile. Ecco a voi i più importanti.

David, come potete facilmente intuire, è buono fino al midollo. Sarà la sua purezza a consentirgli di portare avanti la missione contro tutto e contro tutti, e a renderlo simpatico a guerrieri ben più esperti di lui come Duke.

Jug sarà in assoluto il vostro miglior guerriero, almeno per quanto riguarda il corpo a corpo. Peccato che sia poco versatile, visto che David è molto più bravo a destreggiarsi con la magia.

Sekune è una militante del piccolo esercito di Duke. Piccola di statura e agilissima, è sicuramente più pericolosa con l'arco che in corpo a corpo.

Vivienne è l'equivalente al femminile di David. Lo accompagnerà, affascinata dallo scopo nobile della sua missione. In corpo a corpo se la cava bene, se non pretendete di farle affrontare i nemici più grossi.

Fuge è il figlio di Silver. È grande, grosso e cattivo, e non sarà affatto facile sconfiggerlo (quest'anno voglio prendere il Nobel per l'originalità).

Silver è colui che, se non sarà fermato da qualcuno, diventerà il padrone del mondo. Non ha esitato a uccidere bambini e donne, tra cui sua moglie, quindi non aspettatevi pietà per la vostra, Jennifer. Per essere il distillato del male cosmico, a guardarlo bene non è poi così terribile...

Nei dungeon troverete forzieri sempre pieni di oggettistica.

perché saranno sicuramente note a chi conosca almeno i rudimenti degli RPG. Non sarete voi a determinare i punteggi delle skill, in quanto i personaggi (fino a un massimo di quattro per volta) vi verranno dati direttamente pronti all'uso. A parte David, che è l'unica costante, i membri del party cambieranno di volta in volta, a seconda di chi incontrerete e di chi se ne andrà.

Ogni personaggio ha due tipi di energia: quella vitale e quella magica. La seconda, com'è facile immaginare, servirà a lanciare gli incantesimi. Ve ne sono due tipi: la magia elementale, suddivisa in otto classi ognuna delle quali ha tre livelli, e gli incantesimi veri e propri, che sono anch'essi otto e hanno ognuno un effetto ben preciso. La magia elementale, quando invocata, vi permetterà di usare uno specifico elemento per danneggiare il nemico. La si può usare sia per attaccare a distanza, che per creare un effetto pericoloso nell'area intorno al personaggio. In entrambi i casi, più sarà alto il livello e maggiore sarà il danno inferto. Ovviamente, al crescere del livello aumenterà anche il numero di punti magia spesi.

Gli incantesimi, invece, non hanno livelli e i loro effetti si manifestano non appena li lanciate. Quando l'effetto starà per esaurirsi, un'apposita icona in alto a destra vi ricorderà di fare attenzione.

Caratteristiche, punti vita e punti magia aumenteranno salendo di livello, mentre per salire di livello dovrete accumulare esperienza. Il metodo più veloce, ovviamente, saranno i combattimenti. E qui tocchiamo la seconda anima di Silver, quella del picchiaduro: gli fatto che ogni eroe avrà una sua scheda del personaggio, con sei caratteristiche e i relativi punteggi. Com'è facile immaginare, ognuno di essi avrà ripercussioni sulle sue azioni: la forza determinerà la probabilità di fare danni quando si attacca, la destrezza quella di schivare, la costituzione il numero dei punti vita e via dicendo. Non mi soffermo su queste argomentazioni

Solo i puri di cuore possono attraversare il sacro portale. La guardia che ci ha appena provato non lo è. O meglio, non lo era...

Il drago blu ha appena tirato un incantesimo a Jug. Quella palla dentata gli infliggerà circa 200 danni, e il mio personaggio non ha modo di evitarla!

cliccare su di lui, e allora sarà il PC a gestire il combattimento (utile quando avrete più personaggi contemporaneamente, visto che potrete controllarne solo uno per volta), oppure potrete usare una combinazione di Ctrl + movimento del mouse per determinare le mosse specifiche. Il danno varierà in base alla forza e all'arma usata: sono previste otto armi da corpo a corpo e otto per attaccare a distanza (otto armi, otto magie, otto armature... Ebbene sì, mio caro Watson, l'otto non è un caso). Come in ogni buon gioco manga-style, alcune armi scadranno nel ridicolo: partendo con asce e spade, arriverete a sciaboloni lunghi due volte David e martelloni che, a prima vista,

scontri, infatti, sono completamente in realtime e richiedono di cliccare come dei forsennati prima che i nemici vi mandino al tappeto. Nelle primissime fasi del gioco vostro nonno vi mostrerà i fondamenti della lotta: i personaggi di Silver possono effettuare quattro tipi di attacco in corpo a corpo, e una singola mossa di difesa, che para tutto tranne le magie. È possibile attaccare a distanza, ma in questo caso il metodo sarà uno solo. Per attaccare un nemico si può

Fuge ha appena dato l'ordine di portare tutte le donne fertili sulla sua nave.

La luce irrompe nella caverna: ecco il capo degli imp! Dopo aver schivato le sue palle di fuoco, provo a colpirlo con la magia della luce... Non funziona!

Nel filmato iniziale, Silver verrà aggredito... Ma senza successo.

L'ANGOLO DEL BRUTTO

Preparatevi ad affrontare le creature più ributtanti mai concepite da mente umana... Come dite, questa l'avete già sentita? Va beh, riproviamo: preparatevi ad affrontare mostri talmente incredibili che nemmeno il Silvestri saprebbe dirgli "fammi l'articolo per domani" senza arricciare i pollici nelle scarpe...

Il re degli imp è, in pratica, il primo mostro di fine livello. Si libra a una certa altezza da terra, impedendovi di colpirlo con la spada, e spara palle di fuoco a profusione. Prima di affrontarlo, leggetevi il box sulla magia!

Il re dei ghiacci ha il pregio (in senso lato) di essere forte, quindi quando colpisce fa veramente male. Non avvicinatevi, fintanto che tira proiettili magici, o vi congelerà. Dopo averlo colpito con la magia giusta, scappate e continuate con gli incantesimi: non ci mettere molto a esaurire la sua resistenza.

La regina dei morti è fin troppo carina per il suo ruolo (ha persino un bel...). È alta tre volte David, ma non pensateci, o vi spaventerete. Quando ve la troverete davanti, cercate di badare al sodo (ogni riferimento alla parentesi precedente è puramente casuale, anche perché se badate a 'quel' sodo, siete finiti...).

Il drago blu è uno dei nemici più forti del gioco. Non a caso lo troverete quando sarete a poca distanza da Silver. Oltre a disporre di poteri che, di per sé, sarebbero già sufficienti, si farà aiutare nella lotta da un plotone di viverne. Che dire? Buona fortuna!

La presenza non toglie livelli quando colpisce, come avviene in D&D/AD&D, ma in compenso ogni volta che va a segno infligge 100 e passa punti di danno. Attaccatela da lontano!

METAMORFOSI!

Lo sapevate che i personaggi, nelle versioni finali dei giochi, raramente sono come erano stati originariamente concepiti dagli autori? Da Dylan Dog a Lara Croft, della quale abbiamo visto infiniti bozzetti, è sempre divertente scoprire come i nostri eroi avrebbero dovuto essere e invece, per un motivo o per l'altro, non sono stati. Nelle immagini potete vedere l'evoluzione di David, Jennifer e Terrasque.

Il martellone di David schiaccerà quelle guardie senza il minimo problema!

I combattimenti non avrebbero senso se non ci fosse una storia a collegarli. Ed eccoci al terzo elemento di Silver, quello avventuroso, che però, ed è un peccato, non comporta la soluzione di nessun enigma. Si tratta solo di rimanere dietro alla trama, che si dipana praticamente da sola. Il vostro compito sarà mantenere in vita i personaggi nel tempo che passa tra una sequenza non interattiva e quella che viene dopo. L'unico momento in cui potrete interloquire con un PNG sarà quando incontrerete un mercante, che in cambio del danaro vi venderà oggetti utili ai fini del gioco. Mi raccomando, fate sempre scorta di alimentari: reintegrano i punti vita, e vi assicuro che ne avrete bisogno!

Vediamo di scaldare un po' quei maledetti lucertoloni!

Il signore dei ghiacci manda gli eroi al tappeto e poi, con la sua magia, paralizza Sekune. Proverò a scaldarlo con una palla di fuoco... Preso! Arrabbiatissimo per la scottatura, il mostro mi rincorre con i suoi sgherri.

soltanto una gru potrebbe sollevare. I nemici, dal canto loro, attaccheranno in linea di massima con le armi fornitegli dalla natura. Molti di essi danno pugni più forti di qualsiasi spadata, quindi non crediate di essere al sicuro. I nemici che potremmo definire 'di fine livello' usano anche la magia, sia per attaccare che per proteggersi. In questo caso il combattimento sarà un po' più difficile: al posto di menare fendenti a destra e a manca, dovrete studiare il nemico per capire quale elemento abbia efficacia su di lui. Leggete l'apposito box per farvi un'idea. Caratteristica di questi nemici è di farsi aiutare da un'infinità di sgherri, motivo per cui, durante lo scontro, dovrete fare attenzione anche ai nemici di rango inferiore. Ho predisposto un altro boxettino per darvi un'idea dei mostri, ma tenete presente che tra capi, servitori e gente che passava da quelle parti, ne troverete una discreta varietà.

L'incontro con Duke e il suo esercito di ribelli.

A TURNI O IN REAL TIME? A VOI LA PAROLA!

Dopo il confronto tra isometria e treddì (per ora vince l'isometria, ma stiamo aspettando Ascension...), è giunto il momento dei combattimenti. Ogni RPG ne è pieno, e quindi il metodo con cui vengono gestiti è di importanza capitale. Storicamente, il metodo più usato è quello a turni, perché permette di pianificare con attenzione l'uso delle risorse del gruppo. Il grosso del pubblico, però, non sempre ha voglia di gestire gli scontri con questo metodo quasi scientifico, a maggior ragione se chi sta davanti al monitor è il classico giocatore occasionale.

I designer hanno cercato soluzioni alternative, come i motori di Might & Magic VI e Baldur's Gate, che pur essendo in realtime mantengono la possibilità di passare ai turni. I due Fallout sono l'esempio estremo, possedendo solo quest'ultima modalità. Ora, dall'altra parte, è arrivato Silver, esclusivamente in realtime. Lo stesso dicasi per gli ultimi giochi della Bethesda e, con ogni probabilità, Diablo 2. Ultima IX e Lands of Lore 3 come saranno? E Morrowind? E Revenant? Insomma, ecco un altro spunto per flammare nei newsgroup.

Ogni personaggio ha una mossa speciale, caratterizzata dal fatto che, quando la esegue, si può vedere la scia del colpo.

L'Oracolo (quella pallina di luce al centro dello schermo) conosce il modo di fermare Silver!

L'interfaccia è completamente punta e clicca e, a parte le shortcut, che imparerete quando prenderete confidenza, teoricamente sarebbe possibile giocare anche senza toccare la tastiera. Cliccando con il pulsante sinistro il personaggio si muoverà, ed eventualmente attaccherà, mentre cliccando con il destro aprirete un menu grafico con tutte le voci utili: armi, armature, magia elementale, incantesimi, armi a distanza, armi magiche e zaino. Cliccando su un'icona accederete al relativo sottomenu, al cui interno farete una scelta precisa. I menu sono unici per tutto il gruppo, quindi gli oggetti raccolti da un personaggio saranno sempre a disposizione di tutti, a meno che, ovviamente, non ci sia già qualcuno che li sta utilizzando. Pur essendo rapida ed essenziale, e quindi adatta a un gioco come questo, l'interfaccia così gestita ha un lato negativo: basta un clic sbagliato e siete finiti. Siccome l'azione è sempre piuttosto concitata, capiterà spesso che un combattimento, nel quale eravate a due passi dalla vittoria, sia completamente rovinato dal fatto che, ad esempio, siete entrati nel sottomenu dello zaino invece di quello delle armi. L'orrore vi attanaglierà lo stomaco e voi, presi dal panico perché vedrete i nemici che si accaniscono, cliccherete due volte con il destro invece che con il sinistro. I menu scompariranno di colpo e voi avrete subito un sacco di danni restando al punto di partenza... Insomma, dovrete farci la mano. A parte questo, però, non ci sono grossi problemi.

Scommetto che, al termine di questa descrizione, molti di voi staranno riflettendo con perplessità sul fatto che Silver sia un gioco adatto a loro oppure no. Ci aspettavamo un RPG, o quantomeno un'avventura "ruolosa" e, invece, è arrivato qualcosa di molto diverso da Final Fantasy VII, il titolo con il quale avevamo deciso di confrontarlo. Lo si potrebbe definire un gioco introduttivo, nel senso che, per padroneggiarlo, non dovrete essere esperti in nessuno dei generi citati.
L'approccio scelto dal team della Infogrames vi sembrerà semplicistico, ma alla fine potrebbe essere quello giusto. I prodotti fanno presa sul grande pubblico solo quando sono capaci di scrollarsi di dosso la settorialità: è vero che, quando questo avviene, gli aficionado ci restano un po' male, ma è anche vero che solo così un mercato cresce e si sviluppa. L'ha fatto Diablo, lo sta facendo Ascension, ora lo fa Silver. Intanto, la stagione degli RPG continua.

Alessandro 'RPG' La Spada

PC

Silver è un ottimo prodotto, ma stranamente non so indicare una categoria di giocatori ai quali consigliarlo. Gli elementi di avventura, azione e GDR coesistono armonicamente, ma il lato ruolistico è sin troppo labile (non potete creare i personaggi né modificarne le statistiche, e il combattimento in realtime non permette di riflettere), mentre l'elemento avventuroso consiste solo nel seguire pedissequamente la trama, senza usare la materia grigia. L'elemento picchiaduro, infine, non è abbastanza 'massiccio' per appassionare i patiti del genere. Forse, però, la forza del gioco sta proprio nel suo equilibrio. Mancando una caratterizzazione precisa, nessuno dei vari aspetti vi verrà a noia. Il gioco vi farà concentrare sulla trama, stimolandovi con repentini cambi di scenario e una difficoltà sempre ben calibrata. La storia non è lunghissima, sicuramente più breve di Final Fantasy VII, ma questo non è un grosso problema visto che, a occhio, ce n'è abbastanza per una settimana di gioco 'normale'. Data la mancanza di veri e propri enigmi, difficilmente resterete bloccati.
Il combattimento in realtime rende importantissima l'interfaccia, che deve permettervi di fare tutto in pochi istanti o non riuscirete a passare gli scontri più difficili. Su questo aspetto non sono soddisfatto: la combinazione di click destri e sinistri è confusionaria, e visto che i nemici non si fermano mai, sbagliare menu significa morire. Avrei preferito una pausa automatica: dopo aver scelto l'oggetto, il personaggio poteva giustamente restare inerme per qualche istante intanto che lo estraeva dallo zaino. Oppure, nel caso della magia, si poteva chiedere qualche istante di concentrazione. Ma così non è stato, e alla fine non si riesce mai a decidere serenamente quello che si vuole fare.
Dal punto di vista tecnico, il gioco non è niente male. Gli scenari renderizzati possiedono una certa atmosfera, specie nelle inquadrature a campo largo; niente da dire sulle animazioni, più fluide di, ad esempio, Baldur's Gate o Fallout, e neanche sugli effetti grafici della magia. I dialoghi sono ben sincronizzati con i movimenti, mentre le musiche di sottofondo lasciano il tempo che trovano. Vi anticipo di aver visionato anche una beta, molto valida, della versione italiana.
Come ho detto all'inizio, non so precisamente a chi consigliare questo gioco. Se vi piacciono i GDR, se vi piacciono le avventure, se vi piacciono gli arcade, se vi piacciono i picchiaduro, se vi piacciono i giochi fantasy... Insomma, qualunque cosa vi piaccia, Silver non vi deluderà. Ma non aspettatevi un miracolo.

HARDWARE

Per funzionare correttamente, il gioco richiede un Pentium 166 MMX con 32 MB di RAM e un lettore CD 8x. Visto che si fa uso di poligoni e ampio accesso al CD, vi consiglio un Pentium 233 MMX e un lettore CD 20x. Se la scheda video fosse compatibile Direct3D o Glide, si attiverà automaticamente il gouraud shading sui personaggi.

i CD-Rom sono originali, il prezzo è rivoluzionario. E parlano italiano.

9&NOVE®

Ogni CD-Rom a sole 9.900 lire.

ogni CD-Rom è **originale**, **integrale**, **in italiano** e a sole 9.900 lire.

- **vasta** selezione di titoli originali
- Oltre **2.000** punti vendita in Italia
- Oltre **1.000.000** di copie già vendute

Per chi non si accontenta facilmente, ecco un'incredibile rivoluzione: 9&nove, la più emozionante collana di CD-Rom originali Microforum Italia che raccoglie giochi, intrattenimenti, educational e utilities, in italiano e a sole 9.900 lire. Lasciatevi catturare dalle incredibili animazioni. Ammirate la creatività della grafica e la brillantezza dei colori. Sfruttatene l'intelligenza e l'utilità. Ma soprattutto... iniziate la collezione. L'occasione è unica. Difficile opporre resistenza. Per conoscere i titoli della collana e scoprire quale è il punto vendita più vicino, visitateci su internet www.microforum.it o contattateci al numero 06 44243033.

Per diventare nostri concessionari, contattateci allo 06 44243033

Microforum Italia Point

Microforum Italia Point. Il meglio a meno.

Microforum Italia srl via Antonio Musa, 13 - 00161 Roma - tel. 06 44243033 - http://www.microforum.it - e-mail: info@microforum.it

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

I grandi capolavori si fanno sempre attendere...

TOP SCORE · TOP SCORE · Games machine

Finalmente! Dopo lunghi e tediosi mesi di attesa, possiamo finalmente recensire il nuovo gioco della Milestone, bloccato ai cancelletti di partenza dalle vicende in cui è stata coinvolta la Virgin Interactive. Rircorderete che la preview di Superbike era apparsa su queste pagine ormai quasi un anno fa, quando pareva che, entro l'autunno, il gioco sarebbe uscito proprio per la Virgin, così come era accaduto per la serie Screamer della stessa Milestone. Durante l'estate, tuttavia, le già insistenti voci che davano la Virgin Interactive in via di liquidazione hanno cominciato a dominare le pagine della stampa specializzata, e pareva che un po' tutti (dalla Activision alla Eidos) fossero intenzionati ad acquistare la compagnia. Alla fine fu il gigante Electronic Arts a concludere l'affare, rilevando però soltanto i bocconi pregiati (Westwood Studios in testa). La Milestone era comunque "parte del pacchetto", e così Superbikes ha visto il suo destino cambiare rapidamente, e ha dovuto fare i conti con un nuovo distributore. I rigorosi canoni di testing della Electronic Arts, una nuova strategia di marketing e un ulteriore affinamento del gioco hanno quindi fatto segnare un ritardo notevole nell'uscita del prodotto, ma finalmente ci siamo. Superbikes è ora parte della collana EA Sports, proprio come FIFA, e quindi è lecito attendersi aggiornamenti futuri sullo stesso stile degli altri giochi della linea... non a caso in Milestone stanno già lavorando a Superbike 2000.

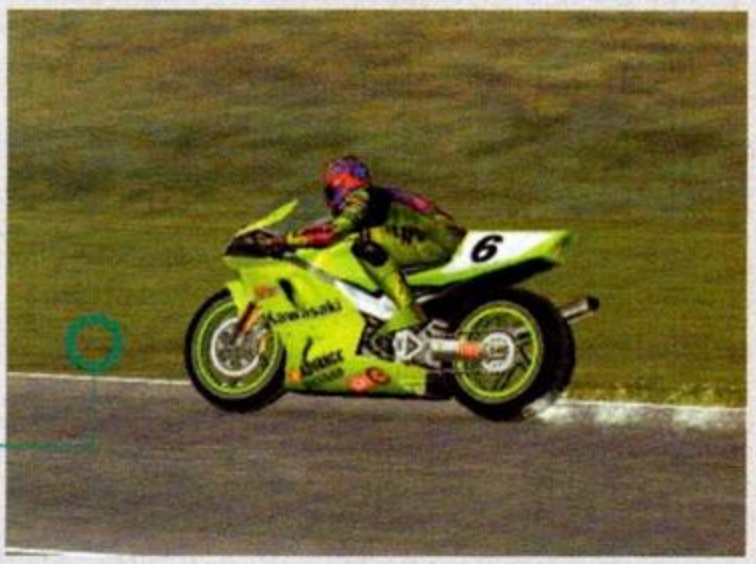
Ma è meglio tornare al presente: eccoci finalmente con questa attesa simulazione del campionato Superbike, un circuito alternativo al motomondiale che mette in pista delle moto derivate dai modelli di serie. Le quattro case Giapponesi, con l'aggiunta della leggendaria Ducati, utilizzano questa manifestazione per spingere al limite le loro tecnologie e fare tesoro dei dati raccolti per migliorare i loro modelli da strada. Dal punto di vista tecnico-sportivo, il Superbike è un campionato meno nobile rispetto al Motomiondiale e, non a caso, rappresenta una sorta di anticamera del successo per i piloti emergenti; tuttavia, per il vero appassionato di moto esso rappresenta qualcosa di molto coinvolgente proprio perché si può vedere in pista la stessa moto che si tiene in garage (sempre che qualcuno non venga a portarvela via). Di conseguenza, anche nel caso di una simulazione computerizzata, avere a disposizione modelli conosciuti è ben più intrigante che guidare moto da fantascienza (e questa è in fondo la regola generale per cui i giochi di guida alla Need for Speed, che permettono di guidare auto da sogno, sono estremamente popolari). Insomma, qui abbiamo le "supercar" del settore due ruote, il meglio della produzione mondiale adattato al rendimento su pista, con dati di peso e potenza conseguentemente migliorati. Il gioco gode della licenza ufficiale del campionato SBK e include dati, statistiche e informazioni relative alla stagione 1997. La collaborazione con il mondo SBK non si limita però alla licenza e a un po' di contorno: il lavoro di ricerca svolto dalla Milestone su squadre, piste e moto ha infatti rappresentato la fase cruciale dello sviluppo del gioco. In questo, a dire il vero, risiede la vera anima di Superbike: ogni cosa è riprodotta con una fedeltà assoluta. I programmatori hanno contattato i responsabili di ciascun circuito e si sono fatti mandare planimetrie, foto e dati di ogni tipo; hanno visionato video e materiale fotografico relativo a ciascuna pista e sono

I piloti di moto sono dei veri pazzi, visto che gareggiano anche in queste condizioni...

Siamo quasi al contatto: il realismo con cui avvengono gli scontri è stemperato dalle proteste e dalle minacce che i piloti si rimbalzano dopo una toccata...

Il gioco gestisce brillantemente fino a 32 concorrenti su schermo senza particolari rallentamenti.

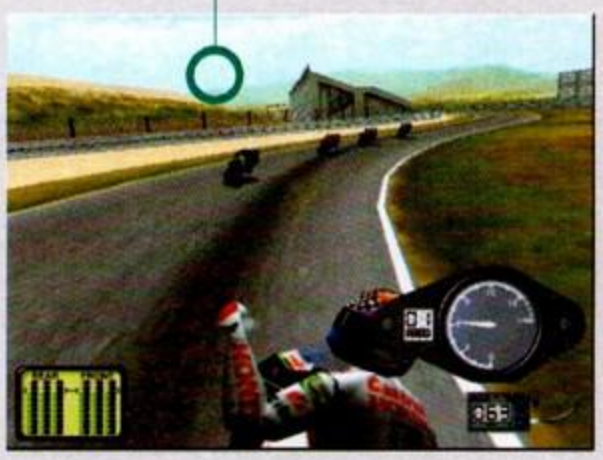
Andate piano... Io dico per voi.



Adoro questa foto: osservate il grado di dettaglio di questa ZX-7R.

Per quanto in redazione io venga criticato perché scelgo sempre le visuali esterne e quindi "arcade", credo che perdersi le movenze del pilota in questo gioco sia peccato grave... comunque, se preferite, questo è quello che si vede da dentro.

stati persino sul posto (nel caso di Monza) a effettuare rilevazioni personali; hanno collaborato con la squadra ufficiale Ducati di Virginio Ferrari per scoprire i segreti del mezzo, e non solo della bicilindrica Italiana, ma di tutte le moto; insomma, hanno passato mesi a costruire la parte "invisibile" del gioco, a donargli un pedigree di tutto pregio che lo mette a diretto paragone, in quanto a struttura, delle grandi simulazioni della storia, roba come Grand Prix 2 di Geoff Crammond, per intenderci (gioco di cui certi esponenti della Milestone sono GRANDI appassionati...).
Inevitabile, partendo da certe basi, che il gioco offrisse un forte grado di fedeltà simulativa; il passo seguente è stato dunque cercare di supportare quest'anima nobile con una grafica altrettanto convincente, a dispetto delle limitazioni tecniche. Anche se può suonare strano parlare di limitazioni tecniche con i PC di oggi, per un gioco di questo tipo si tratta di un concetto plausibile. Le schede 3D accelerate (del periodo pre-AGP) sono limitate a 2MB di memoria RAM per le texture, e necessariamente si deve rientrare in questo limite. Alla Milestone sono riusciti a comprimere i circuiti in soli 750Kbyte ciascuno, lasciando il resto della memoria alle moto, che infatti sono dettagliatissime. Il risultato finale è quanto di più vicino al fotorealismo sia possibile con le schede oggi più diffuse (ci fosse stata una versione nativa per Voodoo2...).
Tutte le moto della stagione 1997, incluse quelle dei piloti non ufficiali, sono riprodotte a puntino. Persino i piloti sono loro, con tanto di tuta e livrea del casco. Rispetto alla versione che avevo provato lo scorso anno, proprio sui piloti mi sembra di rilevare i miglioramenti più sensibili, visto che ora appaiono molto più realistici nell'aspetto e nei movimenti; pensate che, nel caso di un urto contro un concorrente, si girano persino per protestare a pugni alzati, e quando la moto gli scappa via per qualsiasi motivo, vengono smossi e sconquassati con un realismo disarmante. Quando scegliete di guardarvi alle spalle, anche il vostro alter-ego butta un occhio da sotto il braccio verso chi lo segue e, quando finalmente vincete, si lascia andare a una serie di esuberanti festeggiamenti. Le visuali di gioco sono quattro: due esterne e due interne, di cui una in stile "virtual cockpit", con il cruscotto che crea il famoso effetto mal-di-mare.
Superbike, però, è un gioco dalla doppia anima: grazie a un sapiente equilibrio di realismo e aggiustamenti, esistono due modalità base di corsa, Azione e Simulazione. Se l'ultima rappresenta tutto ciò per cui questo titolo può essere considerato un capolavoro, la prima è una versione "senza pensieri" in puro stile coin-op, dove necessariamente il modello fisico chiude un occhio in favore della più immediata giocabilità. Cambiano quindi le reazioni del mezzo, si cade poco, si frena meno e si fa soprattutto un grande casino, in un clima generale che si avvicina a quello di altri giochi di moto usciti negli ultimi tempi (Moto Racer).
Ma la vera virtù, il vero olimpo dei centauri è là, nella Simulazione. Potete scegliere se gareggiare in una sola corsa, lanciarvi in un intero campionato oppure fare pratica. In ogni caso potrete godere di un modello fisico di accuratezza straordinaria. Bastano pochi giri per accorgersi che la moto reagisce esattamente come nella realtà, considerando che si tratta di una bestia da 160 cavalli per 160 chili, e quindi molto suscettibile.
Sbandate, scodate, beccheggi, tutto accade secondo la più rigorosa logica; accelerate a vuoto sull'erba e, appena toccherete l'asfalto, vi ribalterete per l'improvviso grip; inchiodate in piega e vedrete il posteriore andarsene per gli affari suoi; siate troppo bruschi in una chicane e perdete il controllo dell'avantreno. Chi conosce le reazioni di una grossa moto si troverà a casa sua, anzi proverà gran divertimento nel fare a video quelle cose che, su strada, costerebbero diversi milioni e diverse ossa rotte. Esiste persino un tasto che fa sollevare il busto al pilota, per creare uno schermo aerodinamico in preparazione della staccata; tenetelo premuto partendo da fermi, ed ecco una bella impennata (ci si ribalta facilmente, attenzione), per via del



Ecco Slight mentre mostra un leggero disappunto sulla manovra appena effettuata da un concorrente che lo segue...

Anche l'ombreggiatura della pista è presa in considerazione... i viali alberati di Monza vanno percorsi almeno una volta a bassa velocità per godersi l'ambiente primaverile...

Ogni moto, oltre al suo rombo, ha anche il suo particolare design del cruscotto. Ecco quello digitale della Ducati.

Osservate l'ombra di questa Ducati: il calcolo è in tempo reale e, se ad esempio passate vicino a un muretto, la vedrete "arrampicarsi" su di esso. Si scorgono distintamente persino corona, catena e raggi.

Aaron Slight e un suo simpatico amico impegnati nel "tuffo di testa", coefficiente di difficoltà 3.5.

REGINE A DUE RUOTE

Ecco le cinque moto ufficiali del campionato SBK edizione 1997. Come potete notare, soprattutto per i dati relativi a peso e potenza, queste bestie differiscono in maniera evidente dai modelli di serie; le specifiche qui indicate, inoltre, sono quelle di massima dichiarate dalle case, ed è quindi probabile che fossero abbastanza variabili nel corso della stagione.

SUZUKI GSX-R

Questa moto, in versione da strada, ha aperto un nuovo mercato di moto veloci, leggere e compatte, e nella classica filosofia Suzuki, anche dal prezzo contenuto. In pista sono finora mancati i risultati concreti, anche se ancora abbiamo nella memoria la leggendaria Suzuki "Lucky Strike" che un folle chiamato Kevin Schwantz cavalcava nel motomondiale alcuni anni fa.

DISTRIBUZIONE: 4 cilindri in linea
VALVOLE: 4 per cilindro
CILINDRATA: 749cc
POTENZA: 150CV+
VELOCITA' MASSIMA: 290 km/h
INTERASSE: 140mm
PESO A SECCO: 162kg
ANNO DI COSTRUZIONE: 1996
DEBUTTO: Misano 1996

YAMAHA YZF

La Yamaha ha da sempre una tradizione sportiva piuttosto buona nelle corse, anche se ha dovuto sempre vivere nell'ombra della rivale Honda. Nel Superbike, almeno nel 1997, ancora doveva iniziare a dire la sua, anche se era riccamente presente in pista grazie alla scelta di numerosi piloti privati.

DISTRIBUZIONE: 4 cilindri inclinati in avanti
VALVOLE: 5 per cilindro
CILINDRATA: 749cc
POTENZA: 160CV a 13800 giri
VELOCITA' MASSIMA: 295 km/h
INTERASSE: 1420mm
PESO A SECCO: 162kg
ANNO DI COSTRUZIONE: 1995
DEBUTTO: Hockenheim 1995

DUCATI 916

La regina assoluta del Superbike, e in assoluto la più affascinante moto da strada mai costruita. Osservare il monobraccio della ruota posteriore è operazione che può lasciare a bocca aperta l'appassionato di moto per alcune ore. L'unica bicilindrica del lotto nel 1997, poteva godere per questo motivo di una cilindrata maggiorata (anche rispetto alla produzione di serie).

DISTRIBUZIONE: 2 cilindri a V
VALVOLE: 4 per cilindro
CILINDRATA: 996cc
POTENZA: 154CV a 112000 giri
VELOCITA' MASSIMA: 293 km/h (Hockenheim)
INTERASSE: 1428mm
PESO A SECCO: 161kg
ANNO DI COSTRUZIONE: 1994
DEBUTTO: 1994

KAWASAKI ZX-7RR

Introdotta nel 1996, la nuova ZX-7R sostituisce il vecchio modello così come è avvenuto con la produzione di serie. Nonostante la qualità ingegneristica (il telaio in alluminio è presente anche sui modelli da strada) e la concezione moderna, la Kawasaki non è mai riuscita a imporsi, probabilmente per una cronica mancanza di piloti di talento.

DISTRIBUZIONE: 4 cilindri in linea
VALVOLE: 4 per cilindro
CILINDRATA: 748cc
POTENZA: 150CV+
VELOCITA' MASSIMA: N.D.
INTERASSE: 1410mm
PESO A SECCO: 162kg
ANNO DI COSTRUZIONE: 1996
DEBUTTO: Misano 1996

HONDA RC45

La RC45 manca di una controparte di produzione reale, ma rappresenta il massimo della tecnologia Honda ed è probabilmente la più bella da vedere in pista, anche grazie all'aggressivo terminale di scarico sdoppiato. Con le giuste mosse nel settore piloti, la Honda ha rilanciato la sfida alla casa di Borgo Panigale e gli ha persino "soffiato" Fogarty per una stagione.

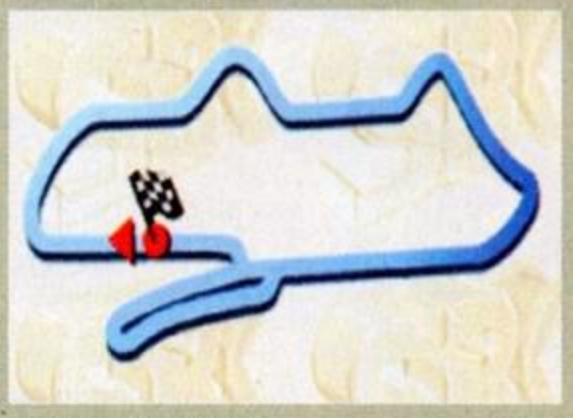
DISTRIBUZIONE: 4 cilindri a V
VALVOLE: 4 per cilindro
CILINDRATA: 749cc
POTENZA: 160CV a 14000 giri
VELOCITA' MASSIMA: 300 km/h
INTERASSE: 1400mm
PESO A SECCO: 162kg
ANNO DI COSTRUZIONE: 1996
DEBUTTO: Misano 1996

NEXT

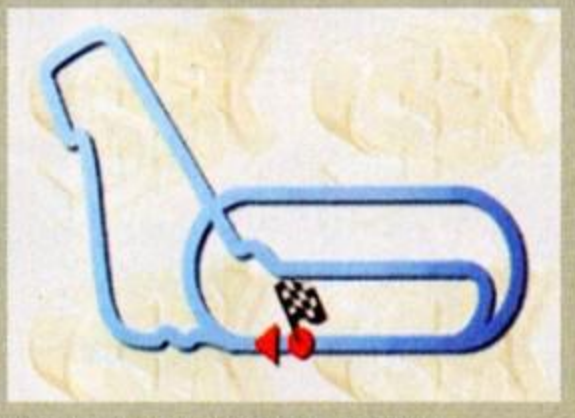
LE PISTE MONDIALI

Ecco i dodici circuiti del campionato; ognuno è riprodotto davvero alla perfezione, tanto che vi basteranno pochi istanti, dopo un po' di pratica, per riconoscere le diverse piste. In linea generale, i tracciati del campionato Superbike sono tutti molto interessanti e particolarmente adatti alle moto. Ci sono alcune piste storiche della Formula Uno come Monza, Hockenheim e Brands Hatch, e altre che rappresentano comunque l'olimpo delle corse come Donington Park e la straordinaria Laguna Seca.

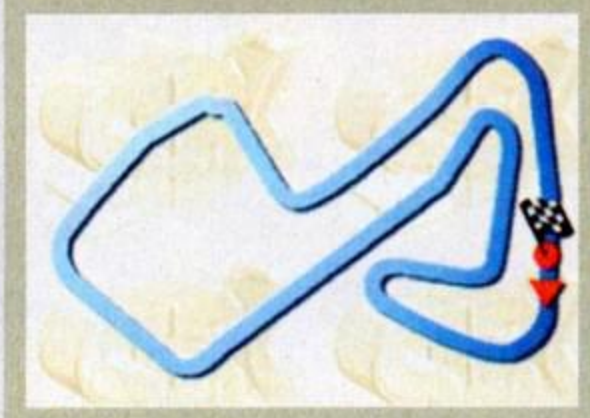
PHILLIP ISLAND
Phillip Island, Australia.
LUNGHEZZA: 4450m
RECORD SUL GIRO: Aaron Slight (Honda)
1'35"442 (1996)



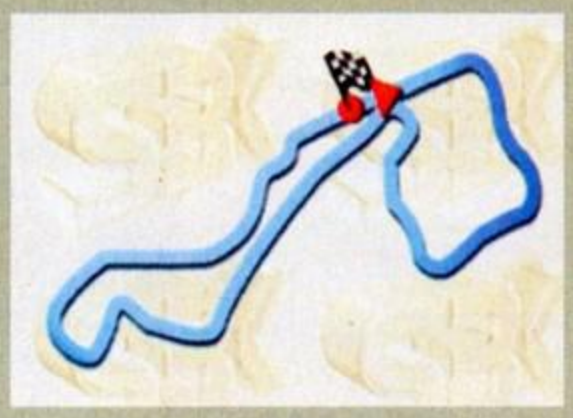
DONINGTON PARK
Castle Donington, Derby, UK.
LUNGHEZZA: 4023m
RECORD SUL GIRO: Troy Corser (Ducati)
1'33"470 (1996)



AUTODROMO NAZIONALE DI MONZA
Monza, Italia.
LUNGHEZZA: 5570m
RECORD SUL GIRO: Pierfranceso Chili (Ducati)
1'47"224 (1996)



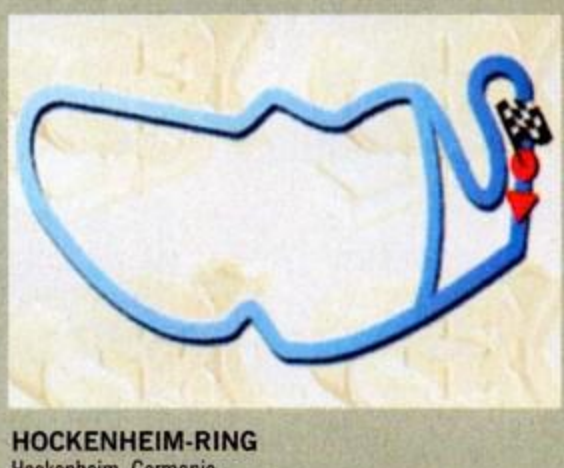
BRANDS HATCH
Fawkham, Longfield, Kent, UK.
LUNGHEZZA: 4184m
RECORD SUL GIRO: Carl Fogarty (Ducati)
1'26"366 (1997)



CIRCUIT VAN DRENTHE
Assen, Olanda.
LUNGHEZZA: 6049m
RECORD SUL GIRO: Pierfranceso Chili (Ducati)
2'04"583 (1997)

SPORTSLAND SUGO
Sugo, Miyagi-Ken, Giappone.
LUNGHEZZA: 3737m
RECORD SUL GIRO: Akira Yanagawa (Kawasaki)
1'30"338 (1997)

AUTODROMO SANTAMONICA
Misano Adriatico (RN), Italia.
LUNGHEZZA: 4060m
RECORD SUL GIRO: John Kocninski (Ducati)
1'34"290 (1996)

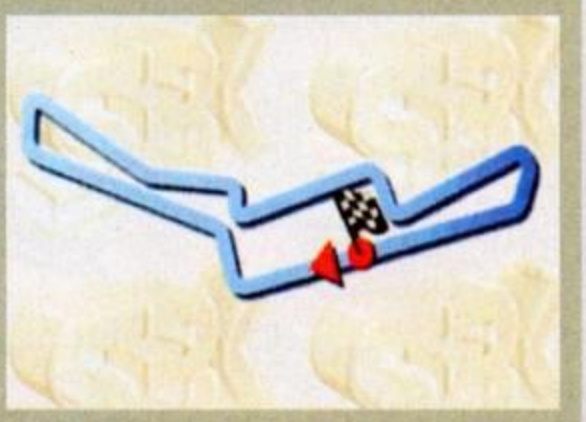


HOCKENHEIM-RING
Hockenheim, Germania.
LUNGHEZZA: 6792m
RECORD SUL GIRO: Troy Corser (Ducati)
2'00"790 (1996)

LAGUNA SECA RACEWAY
Salinas, CA, USA.
LUNGHEZZA: 3610m
RECORD SUL GIRO: Wataru Yoshikawa (Yamaha)
1'26"926 (1996)

A1-RING
Spielberg, Austria.
LUNGHEZZA: 4318m
RECORD SUL GIRO: Akira Yanagawa (Kawasaki)
1'30"660 (1996)

CIRCUITO DE ALBACETE
Albacete, Spagna.
LUNGHEZZA: 3539m
RECORD SUL GIRO: Troy Corser (Ducati)
1'31"714 (1996)



SENTUL INTERNATIONAL CIRCUIT
West Java, Indonesia.
LUNGHEZZA: 3965m
RECORD SUL GIRO: John Kocinski (Honda)
1'27"151 (1996)

Oltre che fluido, Superbike è dannatamente veloce e viaggiare a 300 all'ora fa davvero il suo effetto.

peso che grava maggiormente sul retro della moto. Questa incredibile fedeltà simulativa si accoppia con una possibilità praticamente illimitata di mettere le mani sulla moto; oltre a gomme e sospensioni, potete intervenire su regolazioni astruse come l'inclinazione del cannotto di sterzo, e vedere poi quali risultati otterrete in pista. La corrispondenza tra le modifiche effettuate e il comportamento della moto, anche se chi vi parla non ha certo la qualifica dell'ingegnere, è assolutamente inattaccabile.
Oltre al setup, il giocatore può intervenire sui parametri relativi al realismo, che oltre a stabilire il livello di difficoltà generale,

Per quanto chiare nel layout, certe modifiche alla moto sono così particolareggiate che vi asterrete senza dubbio dal metterci le mani se non siete particolarmente esperti...

La velocità del gioco quasi non rende giustizia alla miriade di dettagli che si possono scorgere.

assegnano o meno i classici aiuti alla guida (frenata, gas e velocità), stabiliscono la presenza delle regole, la possibilità di fondere il motore e altri particolari.
Ciascuna gara, nella modalità Simulativa, è suddivisa in tutte le sessioni reali, ovvero le varie prove di pratica, le qualifiche, il warm-up e le due manche di gara; sì, perché per aumentare lo spettacolo il campionato SBK offre due manche per ogni corsa, cosa che da un lato raddoppia l'emozione ma dall'altro manca di stabilire un vincitore assoluto. Se, tuttavia, prima di gettarvi nella mischia preferite fare un po' di allenamento, un'apposita modalità vi offre lo scenario ideale: una serie di archi (rossi e blu) vengono piazzati sulla pista per segnalarvi il punto di staccata e la traiettoria in curva, aiutandovi a "digerire" ogni circuito.

Data l'estrema creatività della guida delle moto, Superbike è un gioco di precisione, di estro, d'improvvisazione e di tensione prolungata. Qui l'errore, la caduta, costa carissimo e quindi si è sempre sul margine, anche perché uscire di pista rappresenta comunque un rischio troppo grande. Inoltre, le reazioni della moto sono spesso imprevedibili, e quindi le gare scorrono via nella massima allerta, in un climax di adrenalina che non sembra mai avere fine.
Se, dopo tanta fatica, volete distrarvi un po', c'è per voi la sezione "Superbike World", che raccoglie informazioni e materiale fotografico sul campionato: potete scoprire i segreti delle moto e delle piste, vedere i piazzamenti dei piloti e saperne ogni fatto personale, insomma potete passare una buona mezz'ora a farvi una cultura su questo campionato purtroppo poco conosciuto. Chissà mai che non diventi più popolare anche da noi dopo questo gioco... un lampeggio!

Jacopo Prisco

Yanagawa cerca di tenere alto il nome della casa di Akashi. Il replay offre una serie di bellissime inquadrature aggiuntive, come questa.

....tutti giù per terra!

PC

TOP SCORE

Da appassionato dei giochi di guida e da amante delle moto, questo gioco rappresenta per me un sogno già in partenza, quindi ho dovuto "faticare" per mettermi in condizione di giudicarlo a mente fredda. Mi diverto con i driving games da parecchio tempo, e anche negli ultimi anni ne ho provati diversi che mi hanno rapito e coinvolto al massimo (GP2, F1 Racing, GPL), eppure era dai tempi di Indianapolis 500 dei Papyrus, su Amiga, che non vedevo niente di simile. Indy 500 era un gioco che offriva UN solo circuito, con grafica approssimativa e pochi fronzoli, eppure potevi perdere ore a modificare impercettibilmente le barre antirollio, a cambiare la campanatura dei pneumatici e a vedere quanti millesimi di secondo a giro riuscivi a limare, con vera soddisfazione. Superbike offre questo stesso tipo di coinvolgimento, assieme a una grafica semplicemente strepitosa, dodici circuiti, cinque moto e una bella serie di modalità di gioco. È uno di quei giochi che vi vengono in mente quando siete lontani dal computer e state facendo tutt'altro, e credo che questo dica tutto. Insomma, un titolo praticamente immenso, un'incarnazione eccezionale del concetto di gioco di guida; fruibile a diversi livelli, grazie al perfetto bilanciamento della difficoltà e alla modalità Action (che è quasi un coin-op), Superbikes è senza dubbio uno dei migliori titoli del genere della storia e offre probabilmente il modello fisico più accurato che mi sia mai capitato di vedere. Se conoscete le moto, se ne avete guidata una in pista, vi renderete conto che difficilmente ci si può avvicinare oltre alla realtà; se invece non avete mai neppure guidato un Ciao, scoprirete un nuovo mondo di divertimenti. Non manca niente, c'è proprio tutto, anche il multiplayer e persino le foto delle hostess del Campionato SBK... la Milestone colpisce ancora.

Presentazione
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Longevità

TOTALE 96

HARDWARE

La richiesta minima dice P166 con 32MB di memoria. Questo va bene nel caso utilizziate una scheda 3D (il protocollo è il Direct3D, ma sono supportate appieno anche le Voodoo), mentre se intendete optare per la versione software naturalmente ci vuole qualcosa in più. Una fluidità accettabile per giocare in 800x600 con il massimo dettaglio si ottiene a partire da un P2/300 con Voodoo2 e 64MB di RAM, ma se vi accontentate del 640x480 e scendete a compromessi con qualche dettaglio, risultati eccellenti (sempre con scheda 3D) si ottengono anche sui normali Pentium. Assolutamente necessaria una BUONA periferica analogica per il controllo della moto; è anche supportato il force feedback.

GIUNGLA D'ASFALTO

PC CD CTO

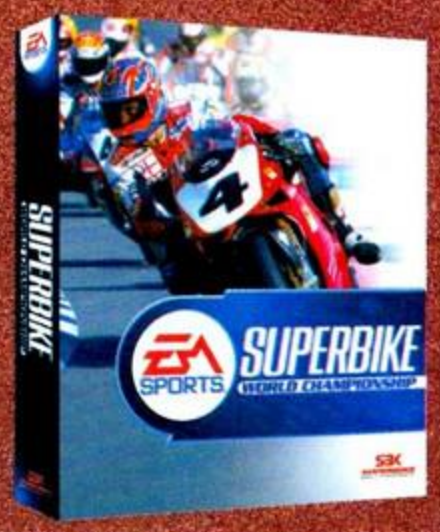
Superbikes sul tuo PC. Due ruote sono meglio di quattro.

SBK SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

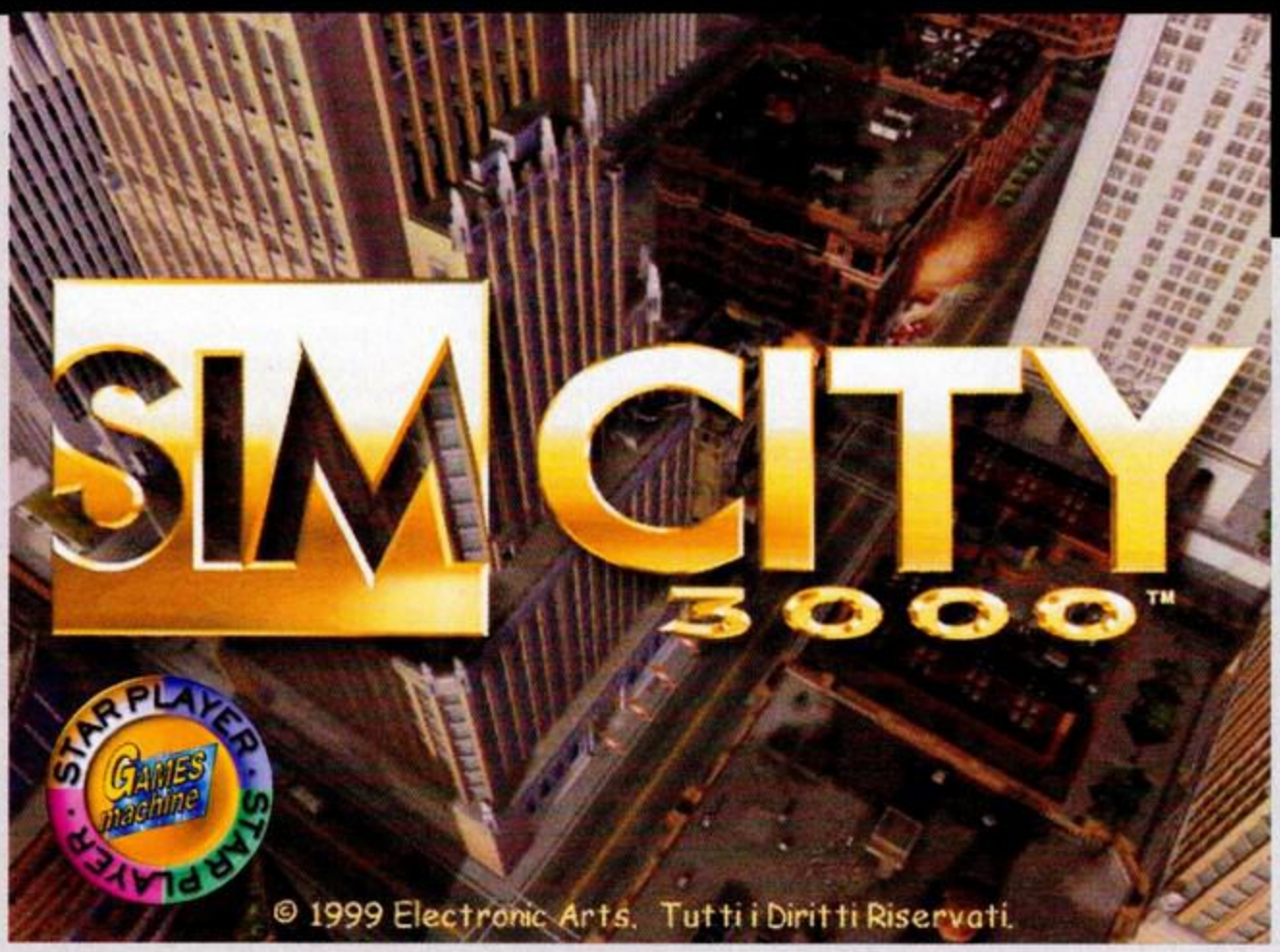
www.eassports.com

If it's in the game, it's in the game.

EA SPORTS



"SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP" (IL "GIOCO") È UN PRODOTTO UFFICIALE DI SBK SUPERBIKE INTERNATIONAL LIMITED. IL GIOCO NON È SPONSORIZZATO, SOTTOSCRITTO O AUTORIZZATO DA NESSUN'ALTRA ENTITÀ INSERITA ALL'INTERNO DEL GIOCO. TUTTI I PRODUTTORI, LE MOTOCICLETTE, I CIRCUITI, I NOMI, I MARCHI E LE IMMAGINI AD ESSI ASSOCIATE PRESENTI NEL GIOCO SONO MARCHI REGISTRATI DEI LORO RISPETTIVI PROPRIETARI. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. Pubblicato con licenza esclusiva da Electronic Arts. Electronic Arts, EA SPORTS, il logo EA SPORTS e "If it's in the game, it's in the game" sono marchi registrati o depositati di Electronic Arts negli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati. "SBK Superbike World Championship" e le sue varianti, copyrights, marchi registrati e immagini usate e associate al gioco sono altri marchi registrati o depositati di SBK Superbike International Limited e sono usati sotto licenza esclusiva da Electronic Arts. "SBK Superbike International Limited è il promotore ufficiale di FIM Superbike World Championship. Il nome e il logo Ducati sono marchi registrati di Ducati Ltd e sono utilizzati sotto licenza. "Ducati" e "916" sono marchi registrati sotto licenza da Ducati Motor SpA. Tutti i diritti riservati. "Kawasaki", "Flying K Logo", "ZX-7RR" e "Ninja" sono marchi registrati sotto licenza da Kawasaki Heavy Industries, Limited. Windows è un marchio registrato o depositato di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o altri paesi. © 1999 3Dfx Interactive, Inc. Il logo 3Dfx Interactive e un marchio registrato o depositato di 3Dfx Interactive, Inc. negli USA e in altri paesi specifici. Tutti i diritti riservati.



La banfa logora chi non ce l'ha. O era il potere?

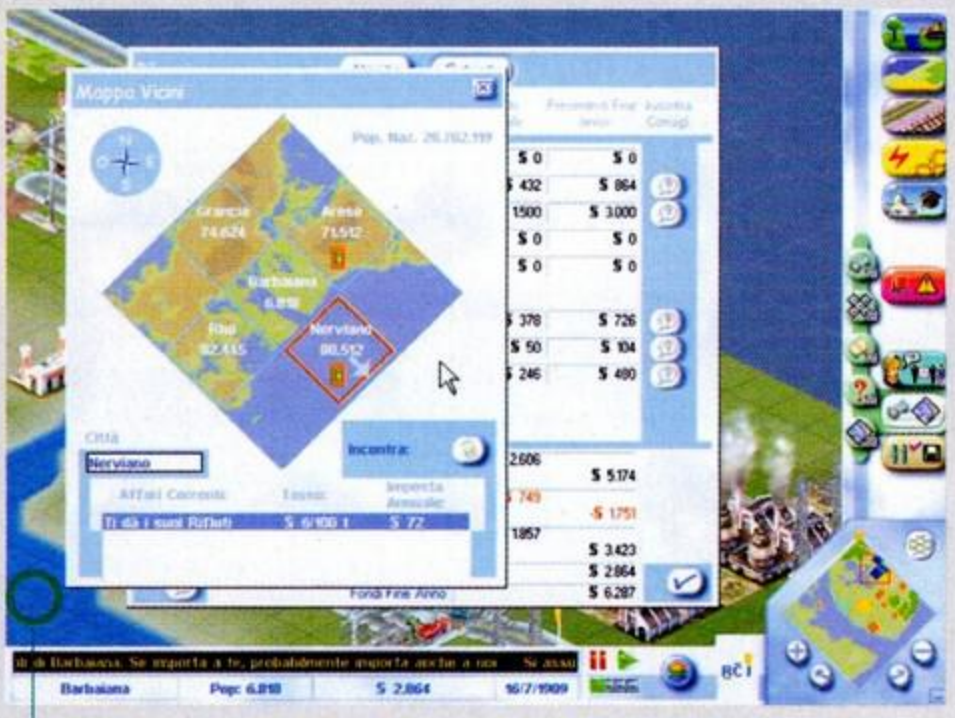
Eccomi a voi, illustri concittadini, sono di nuovo in poltrona (da poltrone quale sono), pronto a portare questo brullo appezzamento allo splendore di un rampante agglomerato urbano nel giro di qualche ora. Come non posso? Sono io, il vostro sindaco Xam e questo è Sim City 3000, nuova edizione della lunga catena di simulatori della Maxis. Oh beh, avete ragione anche voi, sono passati ben cinque anni dalla versione 2000 che tanto aveva fatto scalpore e ne sono cambiate di cose... Io sono diventato più alto (di poco), più cazzaro (di tanto) e più biondo (di medio; sapete com'è, la ricrescita...), mentre il mio amico FBS – tanto per citarne uno – è scemo uguale (ma adesso ha fatto anche il militare). E Sim City? Lui fa parte di un concetto che appartiene quasi agli albori dei videogiochi, il concetto che ha tenuto la Maxis in piedi (anche troppo) sino a ora, essenzialmente per farmi perdere queste due o tre ore per scrivere anche questa recensione.

Naturalmente dall'inizio del '900 le cose sono cambiate e molte scoperte sono state fatte (il che si rivela un incentivo a proseguire nel segno dell'evoluzione); l'energia nucleare in particolare si rivela un'ottima scelta in quanto pulita, ma occorre monitorare costantemente la situazione delle centrali, evitando surriscaldamenti pericolosi.

Non ho inizialmente resistito ad arricchire Barbaiana con il patrimonio artistico del mio castello preferito; essendo però la cittadina a dimensione alquanto limitata ho dovuto scendere a patti con l'obbrobrio architettonico di questi orrendi palazzi.

CONCETTINA CONCERTA IL CONCETTO

È semplice, io sono il sindaco (il mayor; devo tenermi in esercizio...) e devo tirare in piedi una cittadina su uno spazio di terreno che mi viene affidato a priori; beh, "affidato" è una parola grossa, dopotutto siamo in un videogioco e sono io che scelgo. Diciamo che prendo il mio bel generatore di terreni, gli spiego la quantità di acqua, di superfici scoscese e di alberi che riesco a sopportare, gli do qualche dritta di massima (ad esempio posso volere un lago, un monte, un fiume che attraversa da parte a parte e il mare attorno... tutte quelle belle cose che sarebbero utilissime a uno psicologo per calcolare la personalità) e lui fa il resto. E qui dà subito un po' fastidio il fatto che una volta si poteva in scioltezza modificare a piacere l'operato della divina CPU, mentre ora le mani creative del creativo uomo sono tarpate; certo che si può rimboccarsi le maniche anche dopo, ma lo si fa a suon di dobloni e la cosa sinceramente più furba è

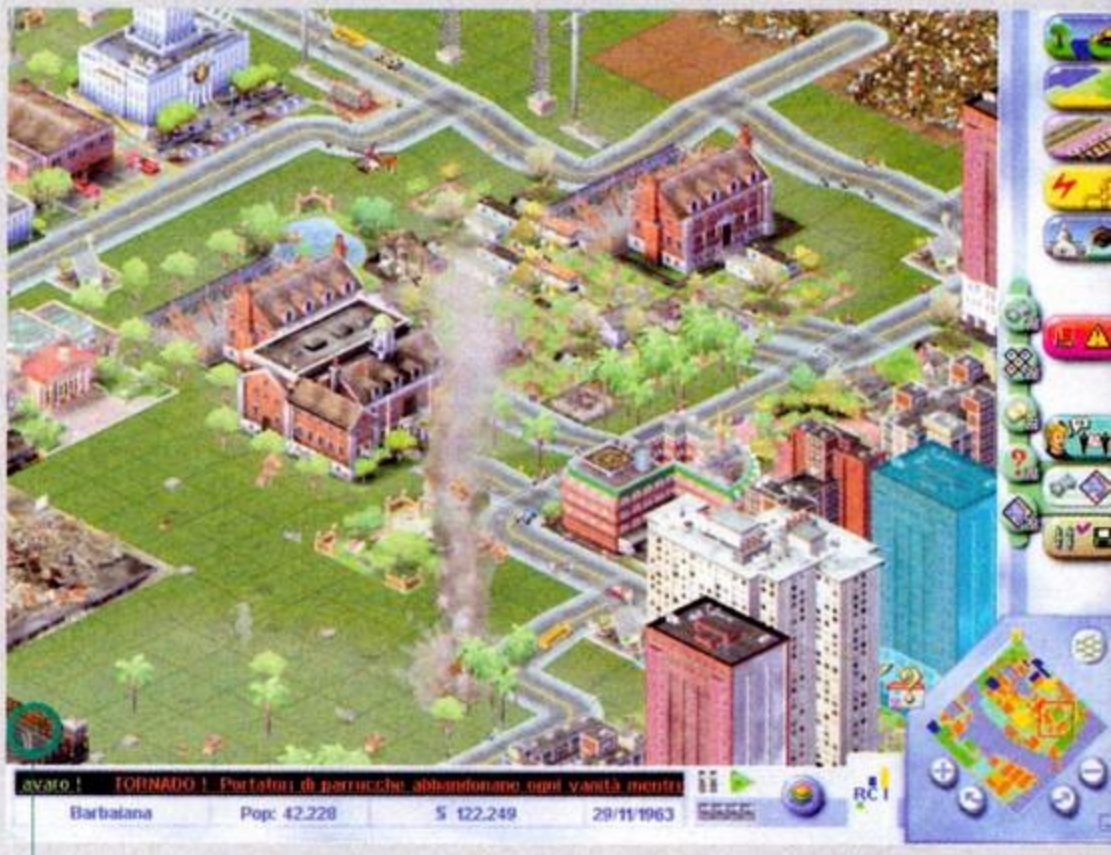


Le prime entrate – basilari in quanto servono a dare un spinta all'economia – arriveranno dagli accordi con i paesi limitrofi; l'investimento per il collegamento (si aggira generalmente attorno ai 2.000 denari) necessario è una di quelle spese da fare per prime, una volta che si dispone di strutture in grado di fornire un surplus di energia. Successivamente, i vicini insisteranno per estendere i loro contratti a maggiori quantitativi – e denari – ma prima di accettare dovrete essere certi di garantire loro l'ammontare richiesto. In questo caso si sente la mancanza di tabellino riassuntivo che riporti l'energia prodotta, quella consumata e quella in eccesso.

La città è appena agli inizi e la zona commerciale in particolare stenta a decollare, forse a causa della vicinanza alla zona industriale che, da che mondo è mondo, non è l'ideale per trascorrere le giornate. Occorre riflettere attentamente prima di partizionare la mappa di gioco, suddividendo le varie sezioni.

Le mappe si rivelano utilissime a monitorare la situazione della vostra città; in questo caso, ad esempio, la copertura dei miei pompieri non è soddisfacente e, se un Simonetto qualsiasi si desse fuoco vicino alle centrali elettriche nella zona sud, credo che il disastro sarebbe di proporzioni epiche. Allo stesso modo potrete tenere d'occhio la copertura della polizia, la copertura elettrica, quella idrica, il valore dei terreni, il traffico e, tra i più importanti, il livello di inquinamento, una delle spine nel fianco delle cittadine della prima metà del secolo.

attendere che l'Agonista abbia la pazienza di scaricarvi direttamente sul CD di TGM il Building Architect Tool, vera manna che i giovani architetti in erba (che ronzano dalle parti dell'aula autogestita al Poli; ehm...) non si possono lasciar sfuggire. In ogni caso ho notato – così d'acchito – l'impossibilità di ammirare tra le proprie maestose zolle qualche laghetto – chessò, di tipo vulcanico - abbarbicato ad altezza monti pronto a sciorinare la sua limpida acqua giù per i pendii direttamente tra le fauci delle mie future e certamente eventuali centrali idroelettriche, che pertanto vengono a mancare tra le edificazioni disponibili, con tutte le paturnie che il nostro ego così poco avvezzo a paesaggi privi di scempi ambientali dovrà sobbarcarsi. Ma buona lì, che per i più sognatori, carezzanti l'idea della gloria su scala mondiale, si offre una bella cosa assai, in arte la possibilità di prendere per mano un podere assai illustre (la piana di Parigi, piuttosto che la baia di New York e molte altre ancora) e portarla al sicuro verso nuovi orizzonti. È una bella idea e avendo per le mani una bella pianta ci si può anche dare da fare per replicare al mejo la situazione cittadina in esame. Ma la novità –



Catastrofi naturali e disastri assortiti capiteranno come sempre in maniera casuale, ma, se incendi – o se vogliamo tornado – possono essere come minimo plausibili che mi dite degli UFO e dell'infestazione di Bossetti? Il guaio è che dopo occorre attingere alle casse per ripristinare la situazione (e nel caso vengano rase al suolo centrali elettriche – magari durante un remunerativo accordo con i paesi limitrofi – la situazione si fa pesante...). e possibilità – forse più interessante per il novizio è quella di propendere invece per una cittadina già avviata, per lo meno nella basilare suddivisione delle zone, nella distribuzione – ora semplificata (per l'elettricità serve un semplice collegamento con una zona, per l'acqua il sistema funziona come quello di Caesar 3, ossia una tubatura copre una certa area) – delle provvigioni energetico/idriche e magari nella disposizione di qualche edificio

BARBAIANA VERSO IL TERZO MILLENNIO

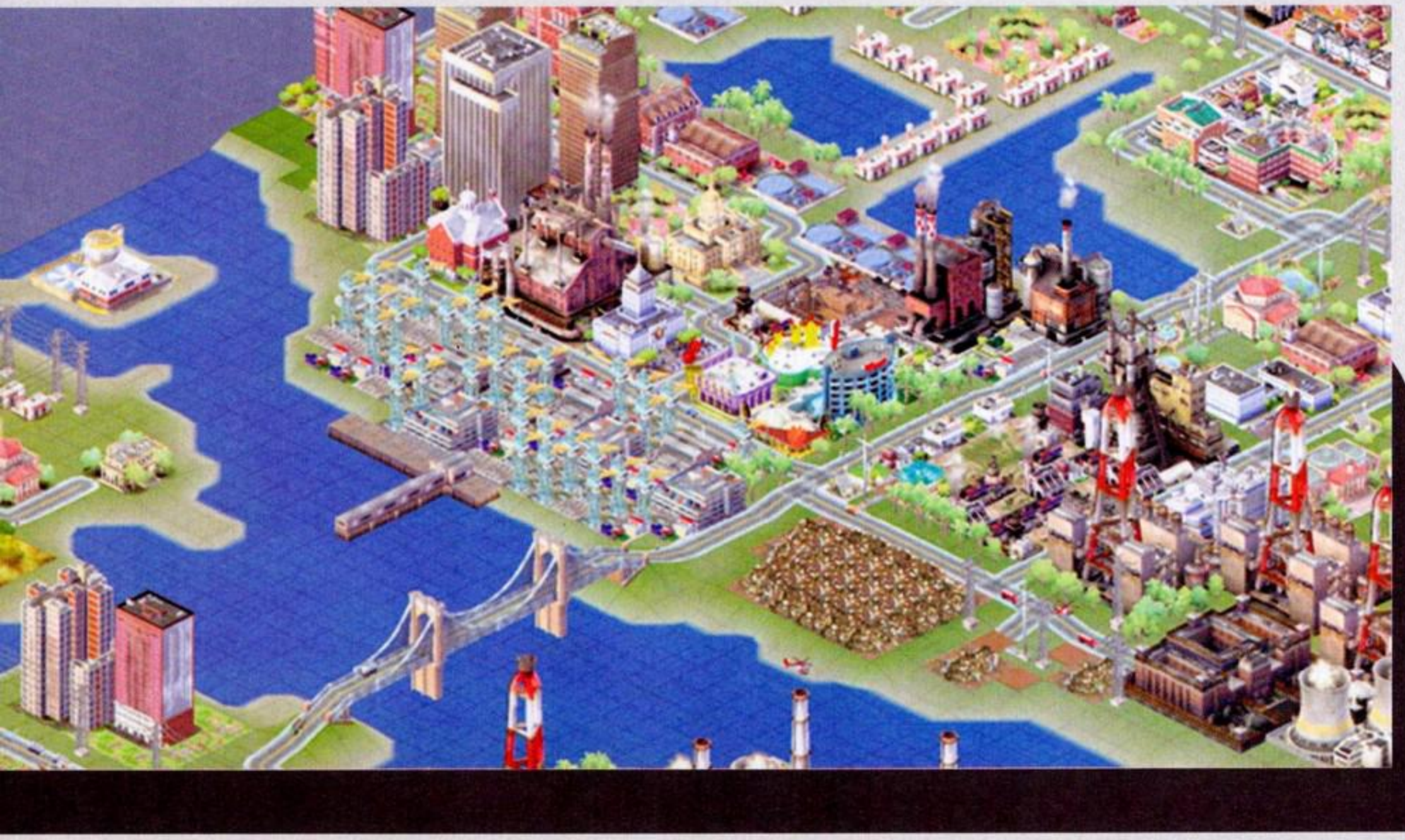
Una piccola strisciata preparata per voi in eleganza, senza fronzoli né decorazioni supplementari di sorta (di quelle che il buon effebiesse mette persino nel box di commento), che vi mostra – e scusate l'inganno del titoletto – lo sviluppo raggiunto dalla mia cittadina nei suoi primi sessantacinque anni di vita. Nata come paesino su un piccolo territorio (ho scelto le dimensioni minime), ha vissuto un'evoluzione un po' scomposta, dettata dalle impellenti necessità del momento. Il fiume che la taglia in due dagli inizi del '900 ne ha guidato la crescita, offrendo dapprima buone prospettive sulla sponda nord-orientale, nella quale una buona falda acquifera ha reso possibile il sistema idrico invidia dell'intera nazione. L'organizzazione un po' rudimentale delle strade non ne ha fatto un centro residenziale particolarmente anziano, anche se i quasi 40.000 abitanti che la occupano si sono dati da fare in più occasioni per premiarne il sindaco (la mia villa sul mare è stata la prima costruzione sulla sponda opposta del fiume, seguita a razzo dal castello tedesco nel quale mi sono immediatamente trasferito...), meritevole di aver condotto il bilancio in maniera pressoché impeccabile. Chiaramente il considerevole livello di introiti ha causato il suo contraccolpo ambientale, dal momento che si sono rese necessarie numerose centrali elettriche (altamente inquinanti) per vendere l'energia alla vicina Rho a al suo sindaco Nick e alcune discariche di dimensioni ragguardevoli che hanno ospitato per la gioia del Red la spazzatura proveniente da Nerviano, via mare (grazie all'efficiente porto abbarbicato sul fiume). Il sindaco Dan da Grancia, ha invece ripetutamente insistito sulla fornitura di acqua e c'è stato qualche problema nell'adeguamento del sistema idrico, anche a causa dell'assenza di qualche tabella precisa. Naturalmente non c'era posto migliore di una zona circondata da industrie e spazzatura per accogliere un carcere di massima sicurezza come del resto la postazione migliore per un casinò frequentato da gente poco raccomandabile (tra gli ospiti più frequenti il barone Bossetti) era nei pressi del porto. La popolazione, dinanzi a queste scelte, non è rimasta con le mani in mano e numerosi ambientalisti hanno protestato, ma con un paio di accorgimenti (qualche giardino e una buona copertura della polizia) si sono ritirati in pace. L'unico problema tuttora irrisolto è quello del valore dei terreni, piegato dall'inquinamento (in particolare atmosferico): un programma di sostituzione delle centrali inquinanti in favore di quelle nucleari è al momento in discussione nel nuovo municipio, ma il sindaco Svanoni è parecchio perplesso e pondera l'eventuale rischio radiazioni che potrebbe mettere la città in ginocchio in seguito a terremoti o catastrofi di sorta. La recente costruzione di un ponte ha migliorato notevolmente i trasporti tra le due sponde, costretti da sempre all'utilizzo della sola metropolitana, ma è costato l'abbattimento della sezione storica del porto, una delle prime a sorgere tra i prati ancora brulli della zona. Zona che ormai è stata completamente sfruttata e necessita solamente di qualche ridefinizione per mantenere il passo con gli anni, ospitare nuove edificazioni e rispondere alle future esigenze.

caratteristico. Infine, per il novizio cattivo, c'è un grappolo di città già lanciate da portare avanti ed è anche istruttivo dare un occhio a questi progetti, meditati probabilmente con cura da qualche architetto di sicuro successo nell'ambito dell'espletamento dei propri incarichi organici. Comunque sia il più è andato e quello che devo fare ora è fare le scelte più semplici, come l'annata di partenza (1900, 1950 o 2000) che influenzerà gli edifici disponibili, il budget (un po' strano il fatto che le tre opzioni disponibili siano le stesse, indipendentemente dalla dimensione della città) il nome della città e il mio, operazione quest'ultima decisamente semplice dal momento che sono in possesso di un attestato di frequenza dell'asilo da quasi una ventina d'anni. E finalmente posso mettere mano alla pala e iniziare dai primi edifici, per convincere il popolo beato a venire a prendere posto tra le fila del mio sobborgo, ottima posizione per godersi gli eventi spettacolari che ha in serbo il secolo. Piano piano, però, l'inizio è – e deve - essere sempre lento; non è che posso costruire subito tutto a mani basse, perché i fondi hanno un limite e occorre prima trovare il sistema per far quadrare il bilancio, incamerare grasse entrare

I cittadini in onoranza al mio operato hanno deciso di costruire una statua; dove posso metterla? Vicino al carcere che ho acconsentito a ospitare (tutta grana extra – a patto di tenerlo lontano dai centri residenziali) sembra una beffa, sullo yatch club affonderebbe, così non rimane che sistemarla vicino al parco, nella più classica delle posizioni.

e dare il lancio all'economia locale. Le prime riflessioni vanno – ovvio – alla planimetria della mia futura città: occorrono centri residenziali non troppo vicini da quelli industriali, ma neppure troppo distanti o privi di linee di comunicazione. Poi ci sono i centri commerciali ed eventualmente il porto, che porta via parecchio in risorse dobloniche, ma può garantire una linea di comunicazione con i paesi limitrofi

Ed ecco una bella panoramica di Springfield (dal mio punto di vista); il terreno è decisamente ampio, l'anno è il 2001 (è possibile iniziare da 1900, 1950 e 2000), ma di odissee nello spazio ancora non se ne parla. Facendo i conti con agglomerati urbani di queste dimensioni occorre un particolare occhio ai trasporti e i collegamenti energetico/idrici con i vicini si rivelano decisamente più costosi (la cosa è grama, dal momento che sono essi a dare la spinta iniziale all'economia).



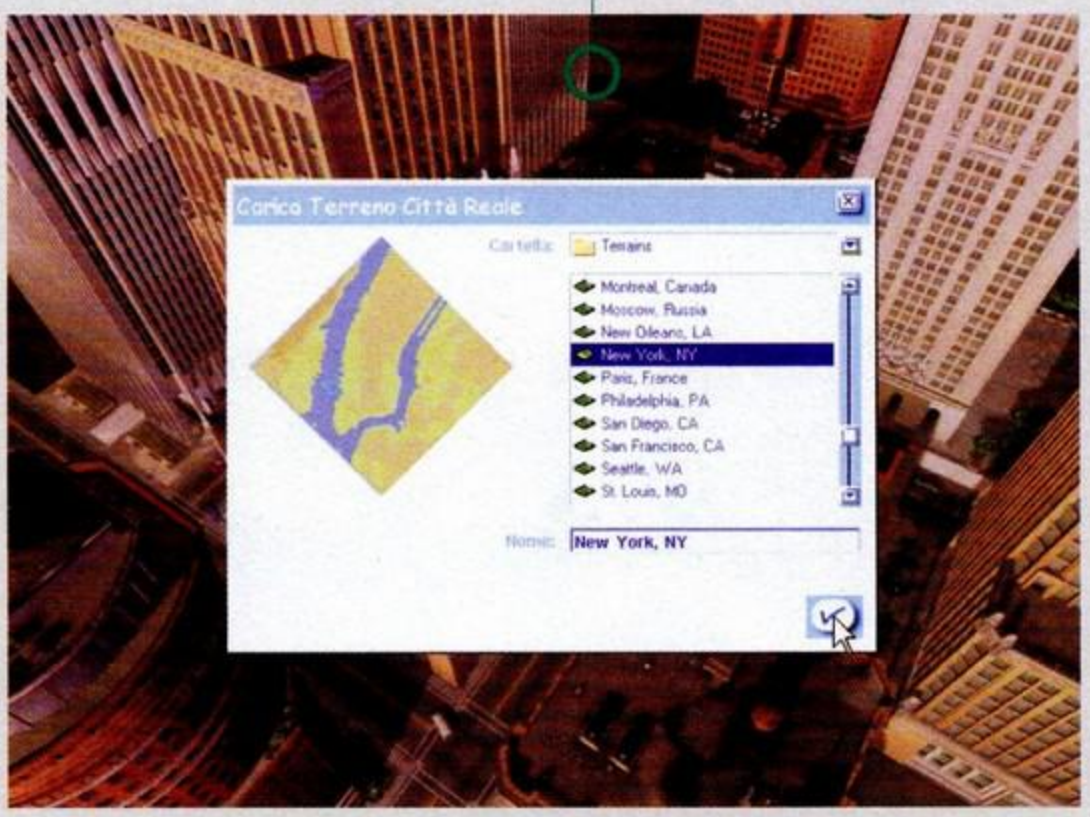
Le città pre-impostate come Springfield hanno il vantaggio di togliervi il noioso lavoro di planimetria delle vie di comunicazione e della definizione delle zone; è chiaro però che dovrete essere disposti ad accettare sviluppi di questo tipo, con industrie a ridosso di centri abitati. Conviene sempre tenere distanti le varie zone e fondare la planimetria su concetti quali pendolarismo, che rendono città come Suburba esempi di efficienza.

sul mare. Le zone – e questa è novità spicciola – possono avere tre livelli di densità e conviene inizialmente partire con qualche appezzamento a basso livello, giusto per non gettare troppo dinero. E naturalmente in tema di soldi, quelli da spendere all'inizio li dedico a cuore aperto all'energia elettrica e all'acqua che devono coprire tutte le zone e se riesco a creare un'eccedenza da vendere al vicino (novità anch'essa e fulminante) è anche una buona panacea dei prossimi mali venturi. Solo che per questa idea balzana delle mie, devo estendere anche le mie linee energetiche e/o idriche e/o stradali sino al confine con tanto di costo aggiuntivo. Poi posso ospitare qualche struttura particolare (carcere piuttosto che casinò o altro) che mi paga una tariffa mensile ma crea generalmente scontento nei paesani; che ovviamente non se ne stanno zitti e mosca, ma si lamentano, come è giusto che sia, apparendo con i loro faccioni simpatici e colorati in cerca di qualche emendamento, predisposizione o ritocco al sacro erario. Costui – il grande sacro Erario – è una di quelle cose da tenere molto d'occhio all'inizio, dato che influisce notevole sul bilancio e necessariamente sulla crescita della popolazione (pensavate che aumentando le tasse residenziali il popolo affluisse?). Così sgravi e aggravi pesano come mattoni e trovare il corretto bilanciamento non è affar di poco conto; c'è sempre la scappatoia del prestito, ma è più un danno che un bene, dato che ci sono quelle cosucce chiamate interessi, che tanto piacciono a chi di economia ci campa (o chi se la gioca, la propria economia, in luoghi sinistri e melodrammatici come la Borsa...).
E poi si va avanti così, perché il gioco di far crescere una città è una splendida metafora della parola "infinito", pesante come la frase che sto portando a termine.

CONCETTINA SIEDE E CONFRONTA (CIÒ CHE DI LEI PAREVA)

Ma è bene domandare al proprio sommo capo cosa sia cambiato dal titolo che fu e che tante menti e notti insonni spronò; il capostipite no, quello è ozio puro, ma è al 2000 che mi rivolgo e dinanzi a cui siedo e confronto.
L'apparenza è quella, considerati – eccome! – i cinque anni di distacco e resto un po' deluso dalla mia cittadina che immaginavo in chissà quali prodigi tridimensionali, ma ritrovo nel suo consueto stile sobrio e isometrico; che ora, però, riesce a ingrandirsi tanto da zoomare sulle personcine – miei concittadini – che se ne vanno fieri per la città che ho predisposto loro. Ma non si mettono le dita nel naso, quello no e non perché siano educati o che altro, è solo che il mio potente occhio non ci arriva e le pregevolezze di Settlers 3 (dove si mirava il proprio agricoltore andare a tagliare legna e frumento) sono un po' lontane e se mi è permesso c'è il rischio – con la tecnologia del giorno odierno – di sentirsi un po' fuori dal tempo (cosa che quel gruppo di italiani sembra aver intuito alla perfezione). C'è ancora da storcere il naso sulla grafica, colpevole anche di regalare il medesimo aspetto di metropoli americana a qualsiasi zona un povero sindaco prenda in considerazione; le strutture crescono e cambiano d'aspetto con gli anni (eccetto quelle che catalogo come "storiche" e che contribuiscono – insieme alla rinominazione di pochi edifici - alla personalizzazione della propria creatura urbana), ma sarebbe stato carino – oltre che dispendioso! – dare a una Parigi il suo taglio caratteristico, che tanto manda in sollucchero il nostro gatto quando emigra (era il taglio architettonico o...?).
Poi, oltre a quello che tra le righe ho già segnalato, c'è una migliorata gestione dei trasporti, come dire, più realistica; ora piantando una ferrovia il manto stradale che corre attiguo (o poco distante) risulta sgravato e si riescono a risolvere problemi di traffico mica da ridere (cosa che a Milano assolutamente non avviene...). Mancherebbe il problema dei parcheggi, vero, ma ora c'è da trattare con la spazzatura – o monnezza – e conviene avere le idee chiare, dato che una discarica occupa il suo spazio e fa calare il valore immobiliare dei limitrofi, mentre strutture che trasformano in energia e cose anziane di questo tipo si rendono disponibili solo più avanti; si può esportare allora – ma costa e conviene per il motivo medesimo importare – oppure si inizia a emettere una serie di ordinanze anti-inquinamento atte a incentivare i bravi bambini (le brave industrie) che inquinano meno.
Volendo essere completo (avete mai pensato all'importanza della parola "completo"? Con tutti quei bei programmi in versione full che installate...), potrei fare anche un sunto degli aspetti che ho segnalato in giro. Volete? Ma certo. C'è la possibilità di trattare con i vicini, c'è questo gioco del tira-molla fatto di richieste e lamentele della popolanza con relative misurate concessioni, c'è una semplificazione nella gestione delle provvigioni idrico/elettriche, ci sono

I programmatori della Maxis hanno ben pensato di includere un set di terreni fondamenta di alcune tra le più conosciute città del mondo (per il momento hanno escluso Milano e la città del Duspis); mi lascia un attimo perplesso il fatto che non sia possibile partire da una situazione elettrico/idrico/stradale già pianificata: in questo modo, se volete realizzare le copie esatte, sarete costretti a prendere le piante in mano e darvi da fare oppure collegarvi alla rete delle reti e scaricare.



le città già impostate e questa suddivisione delle zone definibili in tre categorie di densità, che vi permette di tenere sotto controllo la distribuzione demografica. E poi questo supporto dalla madre delle reti, con un sito all'uopo dedicato, che vi fornirà materiale in magna abundantia in termini di edifici, consigli, intere città (magari inviate dalla clientela, anche voi siete tenuti a farlo) nonché il clamoroso Building Architect Tool, volenteroso ammennicolo in grado di lasciarvi una libertà nel generare terreni di quelle che provano solo i demiurghi.

Le zone industriali in aperta campagna sono la collocazione naturale per aziende agricole; il problema principale consta nel fornire loro supporto elettrico, idrico e una linea di comunicazione con il centro. Ehi, quel tale che si è appostato nel granoturco in dolce compagnia non è forse il Duspis? I raggi dalla vicina centrale a energia solare devono averlo ringiovanito...

Il ponte è un passaggio quasi obbligato per quelle cittadine tagliate in due da un corso d'acqua come la mia Barbaiana. Naturalmente occorre lo spazio e sono stato costretto ad abbattere parte degli edifici portuari che tanto bene avevano servito il commercio di questi primi sessant'anni.

CONCETTINA DALLA (INTER)FACCIA BIRICHINA

È ora il momento di lasciar cadere questo soffice velo a ricoprire la buona sostanza che sinora si è sviscerato. È l'ultimo dei cambiamenti e il primo che si nota in quanto a chiarezza e semplicità; ora l'interfaccia è semplice e pulita, fa il suo dovere mantenendo la potenziale complessità rilegata a una barra laterale, fatta di pulsanti ben distanziati a contenere il sapere urbanistico decompartimentato. Con un po' di pratica è facile estrarre dal cilindro il coniglio che si preferisce (cosa generalmente non semplice, come dimostrano certi maghi televisivi) e si sa dove andare a mettere le zampe. Si parte dalla gestione dei terreni, per passare alla definizione delle zone – ogni sotto menu con il suo bravo bulldozer per demolire – quindi ai trasporti e di seguito alla gestione delle risorse elettrico/idriche. Un bel menu per gli edifici di pertinenza comunale (scuole, ospedali, polizia...) e, isolato come se scottasse, il bottoncino dei disastri, dai quali scompare – ahimé – il mostro fuggito da Hollywood che aveva sensibilmente diminuito le ore di sonno del buon MA. A seguire un pulsante tra i più importanti, quello che racchiude in un'unica finestra tranquillamente navigabile i simpatici faccioni che incarnano gli amati consiglieri, ora più vispi e in gamba che mai; e se mi permettete questa novità snellisce mica poco l'incasinato adempiere del sindaco del 3000. L'icona della gestione finanziaria e legislativa occupa la posizione immediatamente successiva e racchiude la finestra del bilancio - mai stato così chiaro e comprensibile – quella delle ordinanze e, in particolare, quella delle mappe e dei grafici messi lì solo per sbatterci in faccia il nostro attuale rendimento. Chiude la batteria di opzioni la solita icona salvataggi&affini che ora si trova persino dal panettiere. L'angolino di destra è occupato dalla mappa in uso (da scegliere tra quelle disponibili), dalla quale si controlla il grado di zoom e si rotea a piacere la propria cittadina, allo scopo di zittire le proteste dei concittadini amati. E arriviamo al bello. La barra inferiore è quella di servizio e, oltre a contenere i tre tasti per controllare l'avanzata del gioco (play, pause e velocità), incorpora l'utilissimo indicatore RCI, che monitora le richieste di qualche zona particolare (Residenziale, Commerciale, Industriale), richieste che la mia lungimiranza ha saputo ascoltare per tempo. Infine, sopra la solita sequenza di dati dello stato, una simpatica sequela di notizie si susseguiranno a ritmo incessante; lasciando da parte le castronerie (peraltro divertenti) quelle dotate di hyperlink dovrete tenerle d'occhio, pronti al click veloce come cowboy nel far west. L'effetto sarà quello di veder comparire tante splendide finestre che illustrano la notizia del momento. E il bello è che potete leggere o ignorare, nessuno vi toglierà d'ufficio la possibilità di mirare le perlinature degli interni dei vostri amati edifici e se proprio vi si lustrano gli occhi potrete viaggiare a tutto schermo con un semplice bottoncino.
Basta; basta davvero.

Massimo "Il Sindaco Anziano" Svanoni

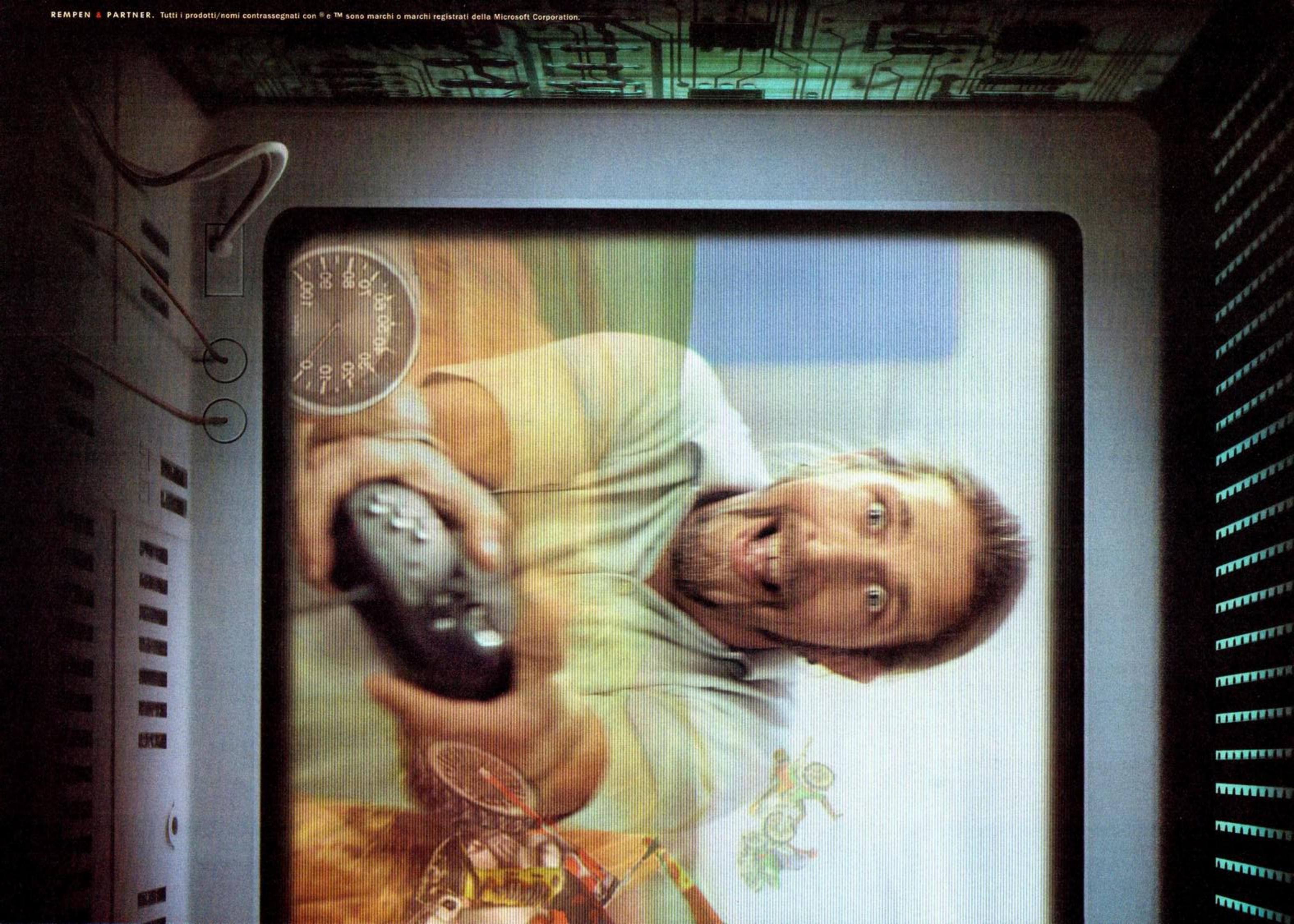
PC

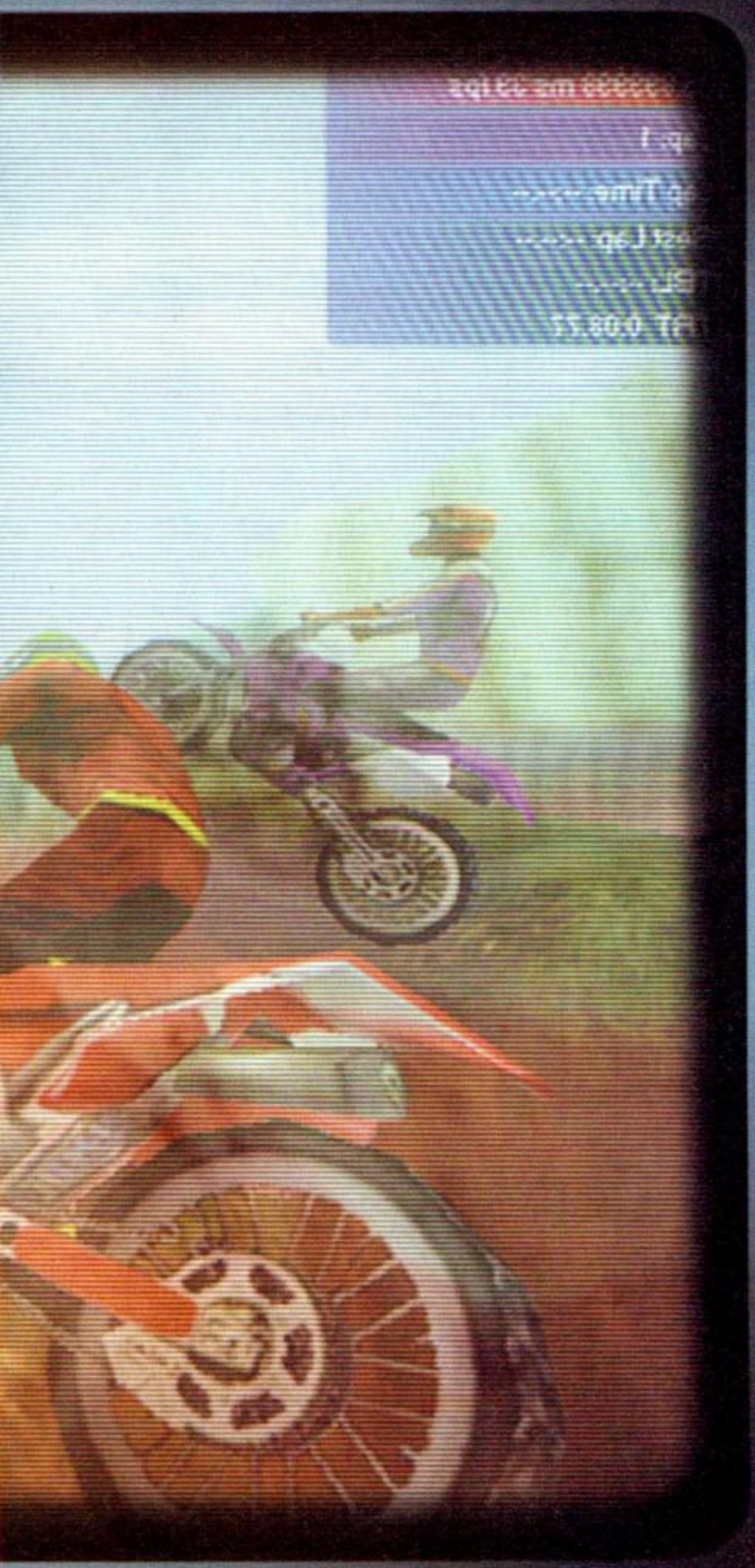
Il gameplay – o stile di gioco per amor della madre lingua – è quello di Sim City 2000 e non si discute. Quindi potrei solamente aggiungere che si tratta effettivamente di una versione enhanced del suddetto, di un'espansione (proprio il caso di dirlo: area 4 volte superiore, 400 edifici contro 80 più quelli scaricabili) con la grafica rifatta – ma ancora dannatamente isometrica – il sottofondo sonoro pregevole e qualche caratteristica in più o meglio aggiustata. Ma nel tenere conto dei cinque anni passati dall'ultima volta che abbiamo vestito i panni del SimSindaco, accanto alle ragionevoli lamentele nel pretendere qualcosa di più – come dire? – arzigogolato, debbo riconoscere che il titolo è non solo ancora attuale, ma perfettamente acquistabile. In altre parole non penso che ci siano in giro molti fanciulli che continuano a cimentarsi con il 2000 (a parte FBS, ma erano i commilitoni a sottometterlo) e chi se lo è perso sa ora dove andare a parare. Per gli altri, per coloro che sono cresciuti accanto alle vecchie città del predecessore non posso che limitarmi a un avviso: è come comprare Win '98 dopo aver passato un paio di annate sul '95. Instabilità a parte, naturalmente...

HARDWARE

È sempre hard parlare di ware, specie nel caso di Sim City, una serie da sempre onerosa in termini grafici. Qui si arriva a risoluzioni di 1280x1024, il che è un po' marziano per chi non possiede schermi come minimo come quello di FBS, ma soprattutto il che si traduce in lentezza, con tutte le opzioni attivate. Per evitare di scendere troppo a patti, ci vorrebbe quindi un bel P2 con tanto di scheda acceleratrice (è possibile scegliere se far lavorare quest'ultima oppure la 2D) e in questo modo si viaggia tranquilli a 1024x768, altrimenti con il minimo richiesto – ossia un P166 con 32MB di RAM e un 4X – si rischia di andare a 640x480 senza animazioni, il che è un po' scomodo in un gioco come questo dove ci si deve spostare in continuazione da un capo all'altro della mappa. In conclusione, direi che un P233 MMX con 64MB di RAM e un CD-ROM abbastanza veloce potrebbe rientrare nella media.

REMPEN & PARTNER. Tutti i prodotti/nomi contrassegnati con ® e ™ sono marchi o marchi registrati della Microsoft Corporation.





Prendi il gioco per le corna.

Se sei pronto a provare l'esperienza di un controllo totale sui tuoi giochi, allora sei pronto a prendere in mano il tuo SideWinder Freestyle Pro. La tecnologia innovativa e l'incredibile precisione ottico-digitale delle periferiche di gioco Microsoft ti danno un feeling e una reattività tali da farti scoprire il nuovo limite dei tuoi riflessi. Velocità, potenza, affidabilità: adesso è tutto nelle tue mani (attento a non fartelo scappare).

Dove vuoi andare oggi?®

Microsoft®

www.microsoft.com/italy/hardware

SAVAGE ARENA

SpeedBall 2 è tornato! O no?

Keiserteam subisce un gollonzo da manuale: peccato non potervi mostrare la pietosa e fortunosa serie di rimpalli che ha permesso al computer di buggerare il mio estremo difensore.

Il team "Ciccios" sta perdendo alla grande... La mestizia e l'avvoltolamento hanno colpito tutti... Guardate che immagine di inaudita tristezza.

Benvenuti nel futuro! Dopo l'indimenticato Speedball 2 dei Bitmap Brothers, il filone di giochi sportivi/futuristici/violenti non ha più conosciuto titoli alla sua altezza, ad eccezione forse di Cybergladiators. Ed ora tocca alla Rage, famosa in tutto il mondo per il suo Incoming, dire la sua: ce la farà nel non facile compito?
La parte meno interessante di questo genere di giochi è senza dubbio la storia, che con un minimo sforzo di fantasia potete immaginare da soli: siamo alla fine del ventunesimo secolo, il mondo è al collasso, la violenza è ai massimi livelli, la droga vende più del pane, ecc. ecc. La salvezza si trova nelle Geosfere, imponenti complessi di forma sferica messi in orbita intorno alla Terra, in cui i più eminenti scienziati del globo studiano il modo di riportare l'ordine sul nostro bistrattato pianeta, sia esso sociale o naturale, sviluppando metodi di purificazione dei mari e dell'atmosfera. Per la popolazione rimasta a casa rimane poco altro da fare che combattere per un tozzo di pane o una dose di Nuke: l'unico passatempo che essi hanno, inventato dai signori della malavita per placare i loro animi, è Savage Arena, uno sport con poche, essenziali regole, la più importante delle quali è sopravvivere.
Il gioco è simile alla pallamano: in campo si dispongono due squadre di otto giocatori (portiere compreso), mentre un dispositivo meccanico spara una palla di ferro al centro all'inizio del match: vince chi, al termine dei quattro tempi, realizza più punti. Questi vengono accreditati quando si scaglia la palla nella porta avversaria (rappresentata da un campo di forza che la sfera metallica deve oltrepassare): se il tiro vincente viene effettuato da posizione centrale, di fronte alla porta, si guadagnano cinque punti; se si segna di lato se ne portano a casa tre, mentre se ci si trova all'interno dell'area si realizza un solo punto. Ogni altra regola è pura accademia... Tutte le azioni che permettono di rubare palla, di ostacolare l'avversario o di metterlo in condizioni di non giocare sono ammesse, e anzi incoraggiate: avrete a disposizione mosse offensive in gran quantità, "combo", attacchi speciali e armi, tutte fruibili tramite opportune combinazioni di tasti. A tal uopo consiglio vivamente l'utilizzo di un pad a sei tasti (colgo l'occasione per ringraziare il sempre gentile caporedattore che mi ha prestato il suo Sidewinder), dato che la tastiera risulta, come sempre in questi casi, piuttosto limitante. Tali mosse sono: placcaggi da football,

Carismaaa!!! Osservate con quale prodezza il vostro redattore insaccoccia la porta avversaria, mentre il portiere cerca invano di rialzarsi dopo aver ricevuto una sfera di metallo in fronte.

Due astanti osservano basiti il mio colpo di bazooka nella pancia dell'avversario, mentre due massaggiatori accorrono per salvarlo

Delicata situazione di gioco (tanto per cambiare il computer si fa beffe di me), funzionale a mostrare la poco pratica inquadratura dall'alto.

Schermata di selezione delle squadre: io sono il pagliaccio, mentre il mio amico Massimiliano fa il parco e ostenta una scheletrica divisa di gioco.

lancio della sfera in faccia agli avversari per farsi strada, prenderli a pugni, dare testate, eseguire "fatality", palesare una motosega e distrarre chi sta di fronte privandolo di un paio di arti, munirsi di mitragliatore e bombe per aprirsi un varco nella difesa; è disponibile anche un tasto "turbo", essenziale per avere lo scatto necessario a smarcarsi con successo. Sul campo sono presenti due quadrati luminosi, disposti all'incirca all'altezza della tre quarti: se la palla passa sopra di essi la sua traiettoria subirà una deflessione, rivelandosi così utilissimi per aggiungere al proprio tiro quell'effetto a banana che può distrarre il portiere.
Le modalità di gioco sono essenzialmente due: la Rissa e il Campionato. Nella prima potrete giocare contro il computer o contro un amico, mentre nella seconda sfiderete squadre digitali sempre più forti, fino alla vittoria finale. Il campionato è composto di tre leghe: la prima è quella delle mezze calzette, di cui anche voi fate parte; arrivate primi nei playoff e accederete a quella Nazionale, dove rappresenterete una città a vostra scelta; se siete così bravi da guadagnarvi l'alloro ancora una volta, affronterete le rappresentanze della lega Geosfera, le nove squadre più toste: la vittoria, in questo caso, coincide con la fine del gioco, ma non illudetevi di arrivarci tanto facilmente...
Nel campionato dovrete occuparvi, oltre che di realizzare gol su gol, anche di gestire al meglio la vostra squadra: in questa piccola sezione manageriale avrete di che scegliere la formazione migliore prima di ogni incontro (ce ne sono sei disponibili e non modificabili), controllare lo stato di salute dei vostri ragazzi al termine di ogni quarto (ed eventualmente effettuare le dovute sostituzioni), e allenarli nei giorni precedenti l'incontro.
Ogni giocatore possiede sette parametri che ne definiscono il rendimento in campo: passaggio, colpo, forza, resistenza, velocità, agilità e intuito, e ognuno di essi si ripercuote sulle sue azioni: una "death from above" eseguita da un mingherlino contro un gigante avrà più o meno l'effetto del pugno che l'altro gli restituirà sicuramente.

Ecco la schermata di gestione delle sostituzioni e della formazione in campo: semplice e funzionale, ovvero tutto quello che si può chiedere.

Evvai!!! Così ti impari a rubarmi la palla! Una delle cose più divertenti del gioco, in assoluto! Peccato che, come tutte le altre armi, le motoseghe a nostra disposizione siano limitate.

Durante la partita, come potete ben immaginare, i vostri uomini in campo subiranno parecchi infortuni (beh, se è per questo possono anche morire): questi, oltre a essere ben rappresentati da ingenti quantitativi di sangue versato nell'arena e da abbondanti chiazze di vomito (bleurgh), saranno segnalati durante gli intervalli, lassi di tempo in cui potrete sostituire gli infortunati con le riserve. Una volta messa una persona in panchina essa non potrà più tornare in campo. Man mano che proseguite nel Campionato la vostra squadra, anche grazie al meccanismo degli allenamenti, guadagnerà in qualità e prestanza agonistica: la stessa formazione potrà essere richiamata in una partita Rissa (anche su PC differenti) in modo da avere sul campo i migliori uomini. Esistono quattro visuali di gioco, tutte ben studiate e ugualmente utilizzabili; nel corso delle partite potrete assistere ai replay delle azioni migliori (gol e fatality), ma senza poterli salvare o rivedere più di una volta.
A questo punto, dopo aver parlato del gioco, vediamo di approfondire gli aspetti legati alla realizzazione tecnica e alla giocabilità.
Graficamente è strano: non si può dire che sia brutto, questo no, solo che ha un aspetto, per così dire, datato. Dopo i fasti del loro arcade futuristico, con i suoi colori, le sue luci, i suoi poligoni smussati e ben definiti, Savage Arena rappresenta certamente un passo indietro: le animazioni sono fluide, ma inesorabilmente poche; la scelta cromatica conferisce al gioco un aspetto piuttosto 'acido', soprattutto nei fondali e nei menu, dove i programmatori avrebbero potuto inserire qualche elemento di maggior varietà e colore; le ombre e gli spruzzi di sangue sono un po' troppo poligonali e decisamente poco realistici. In compenso i filmati che vi accompagneranno nel corso del gioco sono realizzati veramente bene (quello della finale in particolare). Se sono così pignolo, lo ribadisco, è solo perché sto parlando della stessa casa che ci ha fatto giocare a Incoming, e da loro è lecito aspettarsi una grafica sopra la norma, qualità che Savage Arena non possiede. Dal punto di vista del sonoro abbiamo effetti normali e adeguati al tipo di gioco, pochi interventi dello speaker (che spesso ci irride sapidamente per gli autogol o per i tiri da un punto) e delle tracce sonore techno non fastidiose ma piuttosto ripetitive.
Troverete il gioco parecchio frustrante, soprattutto all'inizio, a causa della sua difficoltà: i comandi non sono proprio intuitivi, le mosse da imparare sono parecchie e riuscire a rendere la pariglia alle squadre controllate dal computer sarà inizialmente impresa dura; in questo senso, la mancanza di diversi livelli di difficoltà non aiuta. Detto questo, precipitiamoci al commento!

Lasciando sul terreno un buon paio di litri di emoglobina, il mio giocatore "ascende" a ruolo di leader della classifica marcatori con un gesto plastico d'altri tempi.

Claudio Todeschini
(aiutato da Maps)

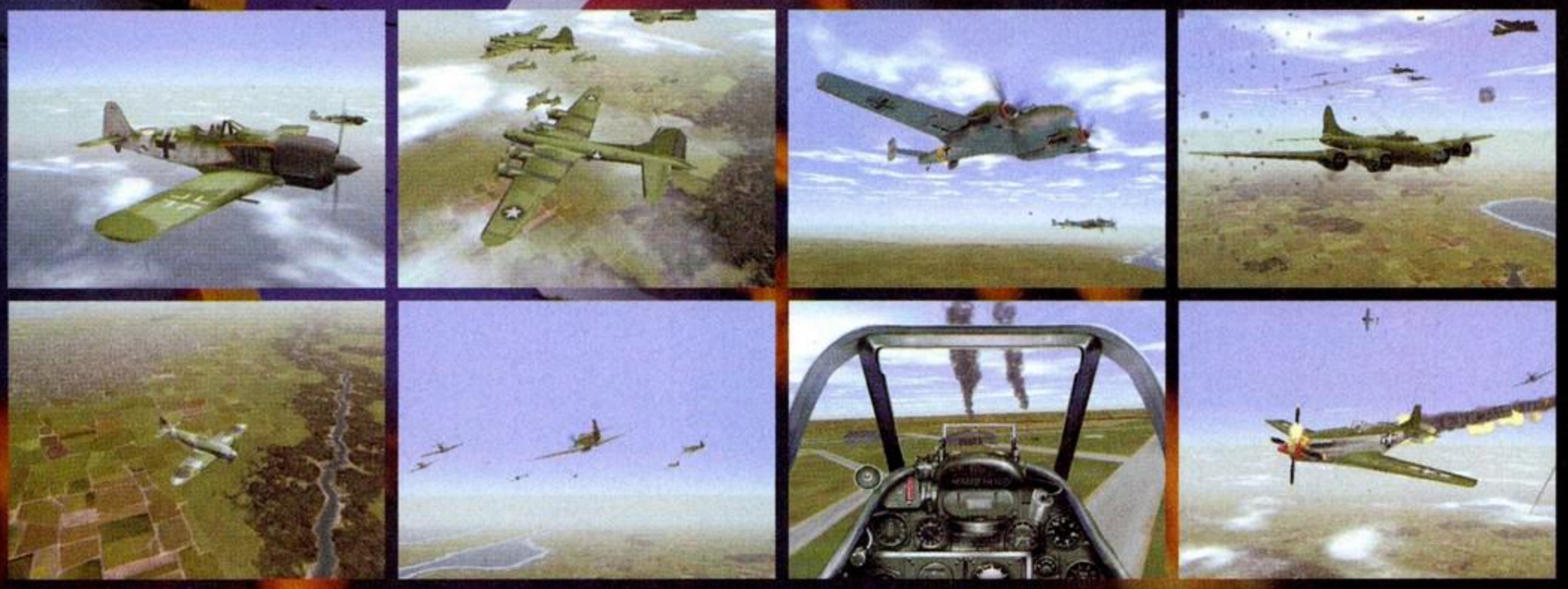
PC

Savage Arena è un curioso e originale mix tra un gioco sportivo e un picchiaduro, richiedendo di saper giocare di squadra e al tempo stesso di padroneggiare le numerose mosse a disposizione di ogni giocatore. Scordatevi gli attacchi solitari e le manovre da solista: verrete atterrati dalla difesa in men che non si dica. Da questo punto di vista ci troviamo di fronte a un prodotto di buona fattura: la velocità e la frenesia dell'azione coinvolgono fin da subito; la strategia non manca, e la presenza di mosse speciali e armi inedite (almeno sui campi da gioco) toglie un po' di quella noia che un titolo del genere inevitabilmente si porta appresso, data la limitatezza intrinseca dello schema di gioco. Ciononostante non abbiamo di fronte un titolo dalla portata storica: vuoi per la grafica e il sonoro non sempre all'altezza, vuoi per l'elevata pendenza della curva di apprendimento (almeno nella fase iniziale), vuoi perché comunque non è certo un gioco che fa della varietà di situazioni e della longevità i suoi punti di forza. Come per molti suoi colleghi, se si è in due davanti al monitor il divertimento cresce esponenzialmente, e la longevità pure. In buona sostanza, un titolo che mi sento di consigliare ai fanatici dello sport simulato e ai pianisti del gamepad, che troveranno sicuramente pane per i loro affamati dentoni; il connubio piuttosto singolare potrebbe affascinare più di una persona...

HARDWARE

Dati i precedenti della Rage direi di non giocarlo a meno di possedere un P200 MMX con un buon quantitativo di RAM a bordo, tipo 32 mega, e una sana scheda acceleratrice (richiesta). Il gioco, completamente in italiano, occupa all'incirca 70 mega sul disco fisso, mentre le DirectX 6.0 si occuperanno di riconoscere tutte le vostre periferiche. Premunitevi tuttavia di disporre di un PII con il doppio di RAM per non avere noie e rallentamenti di alcun genere. Supporto pieno per le periferiche Force Feedback.

CHE AEREI, CHE BATTAGLIE, CHE STORIA!



Scegli se far parte dello staff di piloti della Royal Air Force inglese, della Air Force americana o della Luftwaffe tedesca e sorvola i cieli d'Europa alla guida di potenti aerei da combattimento.

Con questo splendido simulatore di volo sarai catapultato, nel modo più realistico possibile, nella mitica Seconda Guerra Mondiale!

E dopo aver scelto il tuo velivolo tra 20 realmente esistiti, potrai decidere se partire per un semplice volo di ricognizione o essere il protagonista di vere e proprie azioni di guerra.

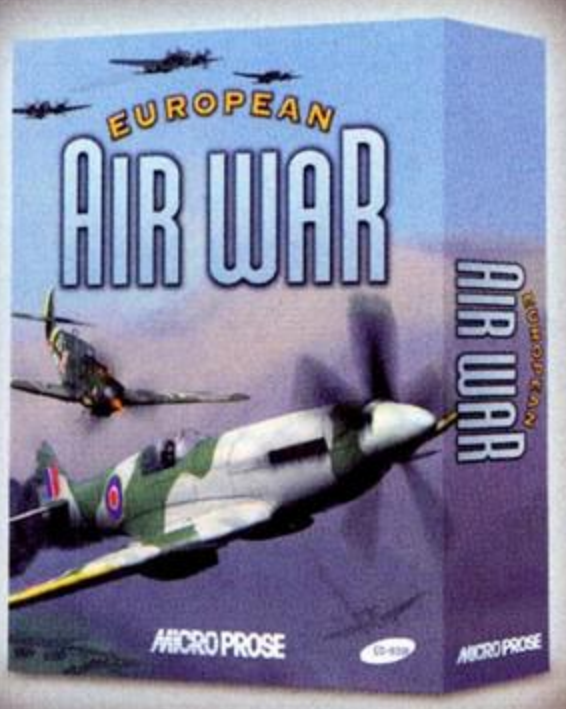
Il gioco è suddiviso in tre spettacolari campagne, ognuna delle quali è composta da circa 25 appassionanti missioni... Spesso impegnato in spietati "testa a testa" col nemico, potrai rivivere le maggiori battaglie aeree del periodo 1940-1944 (tutte ricreate con grande accuratezza storica) e riscoprire emozioni belliche d'altri tempi!

STAR PLAYER

Voto: 92

"attualmente si tratta del migliore simulatore di volo ambientato nel passato"

– TGM di Novembre –



Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows 95/98, Pentium 133 con acceleratore grafico (o Pentium 166 senza acceleratore grafico, si raccomanda un Pentium 200), 32 Mb RAM, 10 Mb (60 Mb consigliati) di spazio libero su HD, Scheda sonora compatibile Windows, SVGA, Mouse, Soundblaster o compatibile, Joystick.

PC CD-ROM

Numero Verde 167-821177

MICROPROSE
www.microprose.com

LEADER
Qualità Interattiva.

HASBRO Interactive

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

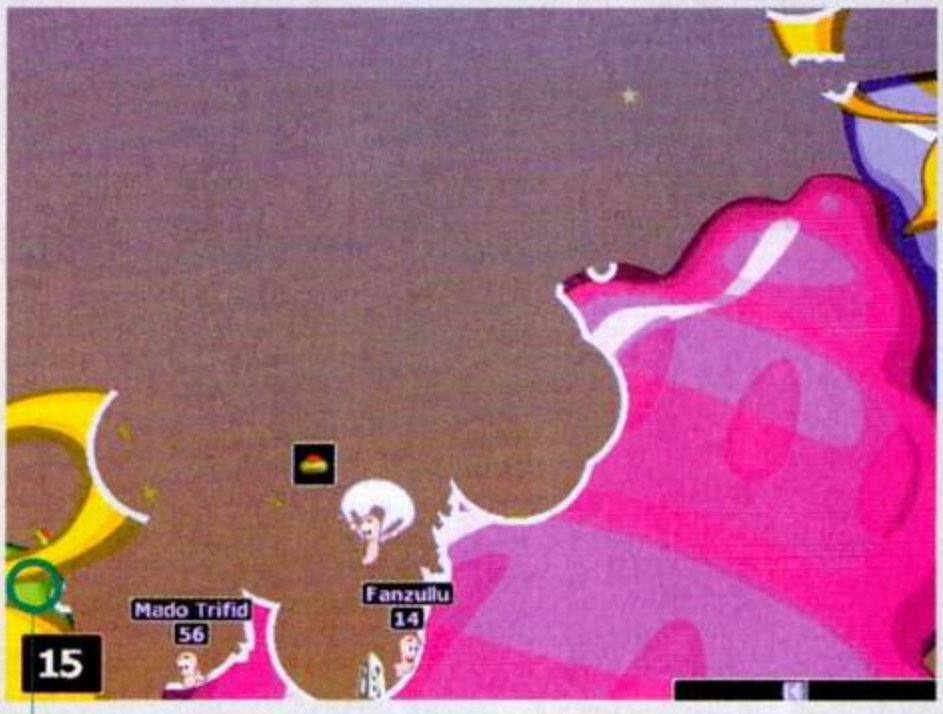
MICROPROSE is a registered trademark of MicroProse Ltd or its affiliated companies. *European Air War* is a trademark of MicroProse. © 1998 MicroProse Software, Inc. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective holders.

STAR PLAYER · STAR PLAYER · GAMES machine

WORMS ARMAGEDON

Gli anellidi più esilaranti e micidiali che la storia ricordi sono tornati per rallegrarci a colpi di missili, proiettili e... bombe nucleari?!? Gulp!

Quando incontri un vecchio amico che non vedi da secoli è difficile resistere alla tentazione di rivangare il passato, riesumare eventi, situazioni, amicizie comuni persesi in quel flusso continuo di eventi che consideriamo "la vita di tutti i giorni"... Chiamatela nostalgia, se volete, ma il fatto innegabile è che a ognuno di noi è capitato almeno una volta di fermarsi e pensare al passato, magari sospirando frasi come "non è più come una volta" o "pensa te dove siamo finiti...", roba che ti fa sentire all'istante più vecchio di dieci anni, insomma. Nel campo informatico questo fenomeno si è ben delineato già da qualche tempo, e ha assunto un'importanza rilevante, addirittura impensabile fino a poco tempo fa: emulatori per i personal degli anni d'oro (dal C64 all'Amiga passando per Atari, Spectrum e compagnia bella), remake di antiche glorie (se hanno avuto il coraggio di riproporre Frogger...), collezioni talmente retrò da sembrare vecchie a mio padre... Il tutto amabilmente e cordialmente offertoci dalle nostre benamate case di software preferite, che se da una parte ci continuano ogni mese a bombardare con nuovi elettrizzanti gioiellini all'insegna della grafica tridimensionale più spinta (con conseguenze sul nostro budget economico non proprio trascurabili), dall'altra ci ammorbidiscono con le suddette "dosi" di nostalgia, vera droga di chi ha qualche annetto di videogaming in più. Per nostra fortuna, ogni tanto capita di imbattersi in una voce fuori dal coro, una software house capace di mantenere immutato quel filo diretto tra programmatori e videogiocatori che per molto tempo ha caratterizzato il nostro settore, un team di "ragazzotti" un po' cresciutelli che continuano, nonostante tutto, a proporci il loro modo di intendere i videogiochi, a prescindere dalle mode e dalle evoluzioni. Badate bene, qui non si parla di semplici restauri o riproposte di vecchi concept tirati fuori dalla naftalina giusto per far contento qualche "anzianotto", ma di persone capaci di mantenere attuale un'idea semplice, arricchendola, man mano che passano gli anni, con nuovi accorgimenti e nuove trovate semplicemente geniali. Il gruppetto di scapestrati del quale sto tessendo meritatissime lodi risponde al nome di Team17, "colpevoli" di aver sfornato ancora una volta una nuova versione del loro più appassionante gioco di strategia, ovvero (rullo di tamburi) "Worms: Armageddon". Ehi, ehi... calma figlioli... lo so benissimo che molti di voi staranno facendo tripli salti carpiati dalla gioia, ma non sarebbe giusto proseguire con l'analisi delle nuove meraviglie di "casa vermolandia" senza prima



Novità: oltre a consentire di calarsi nei canyon più profondi, con il paracadute è possibile depositare delle simpatiche mine!

Che Armageddon sarebbe senza meteore? Eccole qui, le potenti pietrozze belle e pronte a schiantarsi su i nostri poveri vermi...

Il mirino laser consente di sparare con una certa precisione anche nelle condizioni più difficili, ma soprattutto è uno dei pochi attrezzi che abbia un effetto visibile (volendo però posso spedirvi un filmato AVI da 3MB con l'effetto della super-velocità...)

Un colpo ben assestato può davvero cambiare le sorti della partita... Guardate qui una granata come spazza via la squadra verde: tre al prezzo di uno!

START

Signore e signori, ho l'onore di presentarvi un'arma speciale davvero d'eccezione... La bomba Bossetti!

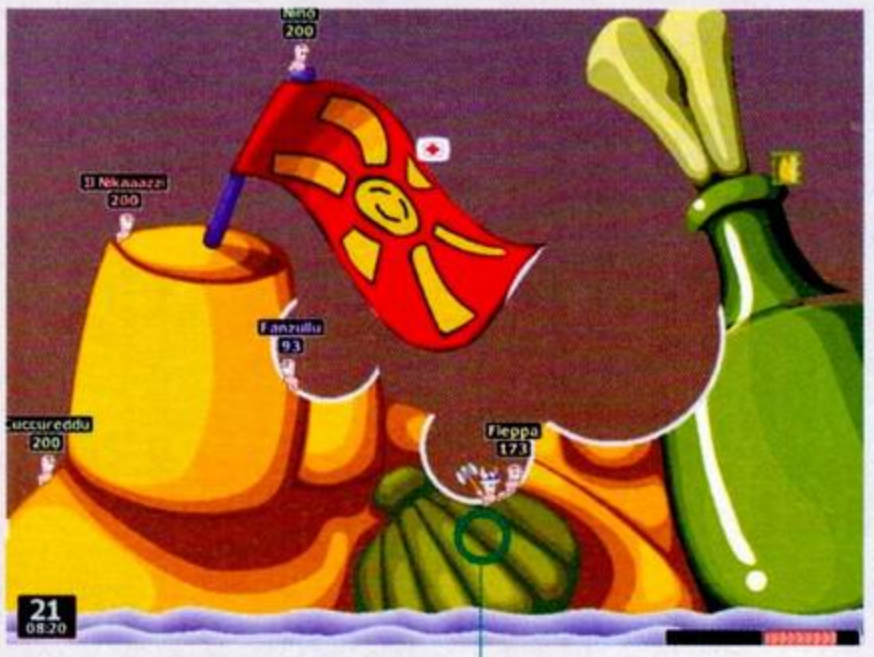
fare una breve introduzione e spiegare le semplicissime regole che definiscono il mondo dei vermi da guerra a favore di chi non ancora non abbia avuto l'onore di guidarli in battaglia.
La "ricetta" di Worms potrebbe essere riassunta così: "Prendete un numero variabile di vermi (da 1 a 8) e raggruppateli in squadre, quindi depositate il tutto su un campo di battaglia generato a caso (e differente ad ogni partita), oppure scelto da una qualsiasi immagine. Fatto questo mescolate un numero impressionante di armi di vario genere (dalla semplice pistola al bazooka, passando per granate a frammentazione, candelotti di dinamite e chi più ne ha più ne metta) e condite a piacimento con armi speciali, bonus imprevedibili che vengono paracadutati a caso sul "playground" e colpi di scena assortiti. Lasciate raffreddare per pochi minuti e... godetevi le loro battaglie!". Da quanto avete appena letto dovreste aver capito che i nostri teneri animaletti hanno un solo scopo nella vita, ovvero eliminare ogni presenza nemica sul territorio da conquistare. Per fare questo ogni giocatore (al proprio turno) comanda un verme della sua pattuglia e tenta di colpire con una delle tante risorse belliche gli squadroni nemici. Naturalmente l'esito dello scontro dipende dalle capacità del giocatore: sbagliare un colpo di bazooka (ad esempio non considerando la direzione e la forza del vento) o la direzione di lancio di una granata potrebbe avere conseguenze drammatiche persino sui nostri sottoposti, ma d'altronde chi ha detto che la guerra sia una cosa facile?
Lo scontro ha termine quando una squadra riesce a eliminare tutti gli avversari mantenendo in vita uno o più vermi: se questo risultato non si riuscisse a ottenere in tempi brevi è possibile che intervenga una modalità "Sudden Death" a ridurre l'energia di ogni verme al minimo oppure (è possibile settare questa modalità prima della battaglia) a far affondare il campo da battaglia (ah... non ve l'avevo ancora detto? I vermi non sanno nuotare...), ma solo un po' per volta, così per gradire...
Che ve ne pare, abbastanza diverso da tutti gli strategici in circolazione, non è vero? Certo, qualcuno potrebbe storcere il naso a vedere una grafica bidimensionale (OH MIO DIO!) che, per quanto gradevolmente disegnata e animata, non muove un-solo-poligono-uno, ma cosa vi dicevo all'inizio di questo articolo? A volte le apparenze ingannano, e anche un titolo dall'aspetto un po' vecchiotto può riservare gran bei momenti di divertimento, specialmente quando il titolo in questione prevede decine di modalità differenti di gioco e consente di gareggiare con svariati amici e/o conoscenti, sia in locale (essendo a turni anche un solo computer può garantirvi torneoni a 8 utenti) sia in rete (e a tal proposito i Team17 hanno predisposto più server nel mondo in grado si ospitare partite on-line con tanto di classifiche aggiornate e statistiche per ciascun utente: il tutto rientra in un progetto che porta il nome di WormNet).
Dopo aver introdotto la filosofia di Worms ai principianti è giunto il momento di spiegare agli appassionati "vermicoltori" le differenze tra questa nuova versione (Armageddon) e la precedente release (Worms 2), uscita più di un anno e mezzo fa. Innanzitutto non aspettatevi un "ribaltone" come quello che ha coinvolto i nostri amati soldati l'ultima volta: le principali novità riguardano le modalità di gioco, la possibilità di

Guglielmo Tell vai a farti friggere, ora ci sono i Worms, e loro si che centrano il bersaglio...

Grazie al jet pack anche i vermi possono volare. Con il complimenti della NASA!

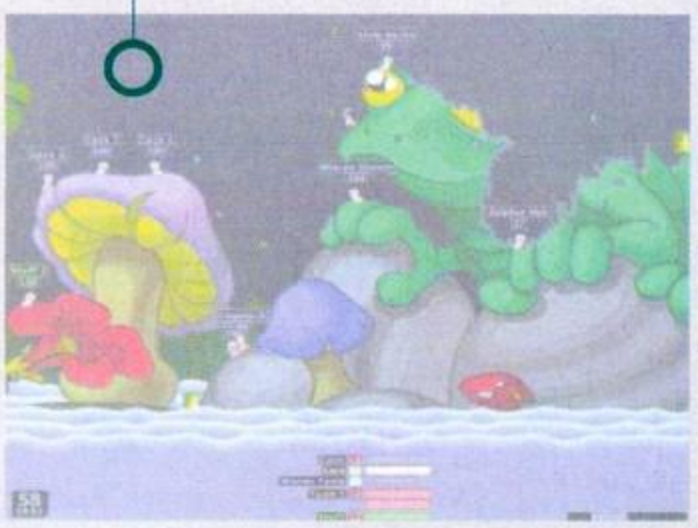
Un potente mitra, una buona mira e voilà! Il verme è bello che seccato...

configurare e personalizzare ogni aspetto e l'introduzione di una nuovissima categoria di bonus chiamata "attrezzi".
Incominciamo subito dalle modalità di gioco: oltre al già citato multiplayer, in Armageddon è possibile sfidare il computer con le missioni predefinite, anche se, a differenza delle precedenti versioni, per fare questo è necessario meritarsi (letteralmente) i gradi sul campo. Mi spiego meglio. Per avere accesso agli scenari è necessario prima superare delle prove d'addestramento che assegnano una medaglia (di bronzo, d'argento o d'oro) a seconda della performance: una volta conquistato un grado (anche scarso) si potrà cominciare a fare sul serio. Ma non



Attacco nucleare: i vermi vengono istantaneamente irradiati e perdono costantemente punti energia... E in più il livello del mare si alza di parecchio!

Quello che vedete è il menu di selezione delle armi, ma riporta solamente un piccolo esempio dell'arsenale a disposizione...

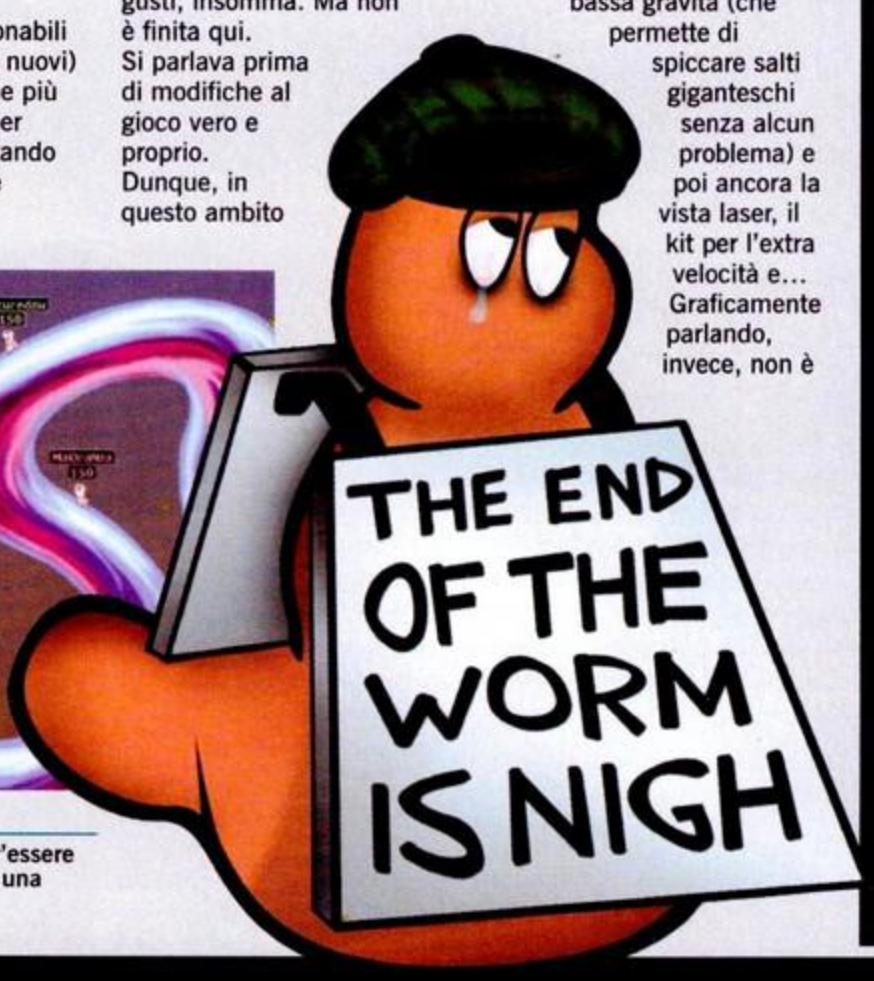


Com'è che faceva il detto? Ne uccide più la scure che la pistola? Mmm, mi sa che non era proprio così...

è tutto: raggiungendo dei buoni punteggi negli addestramenti è possibile ricevere delle opzioni "speciali" da utilizzare poi durante il gioco vero e proprio (una di queste, per esempio, trasforma la super pecora in animale "anfibio", capace di raggiungere i nemici nascosti sui bagnasciuga più irraggiungibili). Dal punto di vista della configurabilità, Armageddon surclassa di molte lunghezze persino i suoi predecessori: centinaia di file audio selezionabili (e la possibilità di crearne di nuovi) per far "parlare" i vermi come più vi aggrada, editor di livelli (per ideare i vostri scenari, utilizzando persino delle immagini come soggetto), bandierine per personalizzare la squadra (utili soprattutto su WormNet, per rendere più riconoscibile il vostro team), editor per le regole di gioco, per le armi... Editor per tutti i gusti, insomma. Ma non è finita qui.
Si parlava prima di modifiche al gioco vero e proprio.
Dunque, in questo ambito le "nuove proposte" coinvolgono principalmente una rinnovata categoria di armi ovvero gli ordigni atomici/radioattivi (si chiama Armageddon, ci sarà pure un motivo, no?). Grazie a queste ultime è possibile contagiare i nemici e avvelenarli permanentemente, facendogli perdere costantemente energia con il passare dei turni. Inoltre il Team17 ha ben pensato di aggiungere un nuovo tipo di casse (i bonus che piovono dal cielo durante il gioco e che contengono armi e gadget vari) contenenti tutta una serie di nuovi add-on, dai power-up che raddoppiano per un turno il danno delle armi al jet pack (che consente di volare per un breve lasso di tempo), dall'invisibilità (utilizzabile solo nel multiplayer) alla bassa gravità (che permette di spiccare salti giganteschi senza alcun problema) e poi ancora la vista laser, il kit per l'extra velocità e...
Graficamente parlando, invece, non è possibile segnalare nessun grosso cambiamento: l'unica miglioria degna di nota è l'introduzione dell'opzione per giocare a 1024x768, che si aggiunge alle più classiche 640x480 e 800x600...
Altro da dirvi non ho... Se apprezzate Worms sin dai suoi esordi (e non fate battutine paragonandolo a "Gorilla.bas", come fanno alcuni detrattori dalla memoria mooolto lunga) non potete fare a meno di lanciarvi all'acquisto di questa sua ultima incarnazione (non è un consiglio... lo so già che lo farete, maniaci!), se invece vivevate su Marte fino a qualche mese fa e siete alla ricerca di un gioco divertente con cui passare ottimi momenti di relax (magari con un gruppo di amici) provate a farci un giretto... I vermi sono come le formiche: non ve ne libererete più!

Massimo "Thank you thousand" Nichini

Povero Fleppa... Non dev'essere facile stare comodo sotto una pioggia di fuoco!



PC

STAR PLAYER GAMES

"Worms: Armageddon" è un gioco che racchiude nella sua struttura semplice e intuitiva un concentrato di divertimento allo stato puro. Centinaia di armi, bonus e trucchetti garantiscono una longevità incredibile, resa ancora più solida dalle innumerevoli opzioni e personalizzazioni che consentono di modificare ogni singolo aspetto di gioco, dalla durata di un round allo stemma della squadra. Mitici Worms!

HARDWARE

Per giocare a Worms: Armageddon non è necessario disporre di una macchina molto potente. In effetti è sufficiente avere in casa un Pentium 133 con almeno 16 MB di RAM e una scheda Video da almeno 1 MB. Se invece desiderate usufruire della massima risoluzione di gioco e di una fluidità senza compromessi, vi consiglio un processore Pentium almeno a 200 MHz, con 32 MB di RAM e soprattutto di una scheda grafica in grado di sopportare il tutto (2 MB, meglio ancora 4).

Presentazione
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Longevità

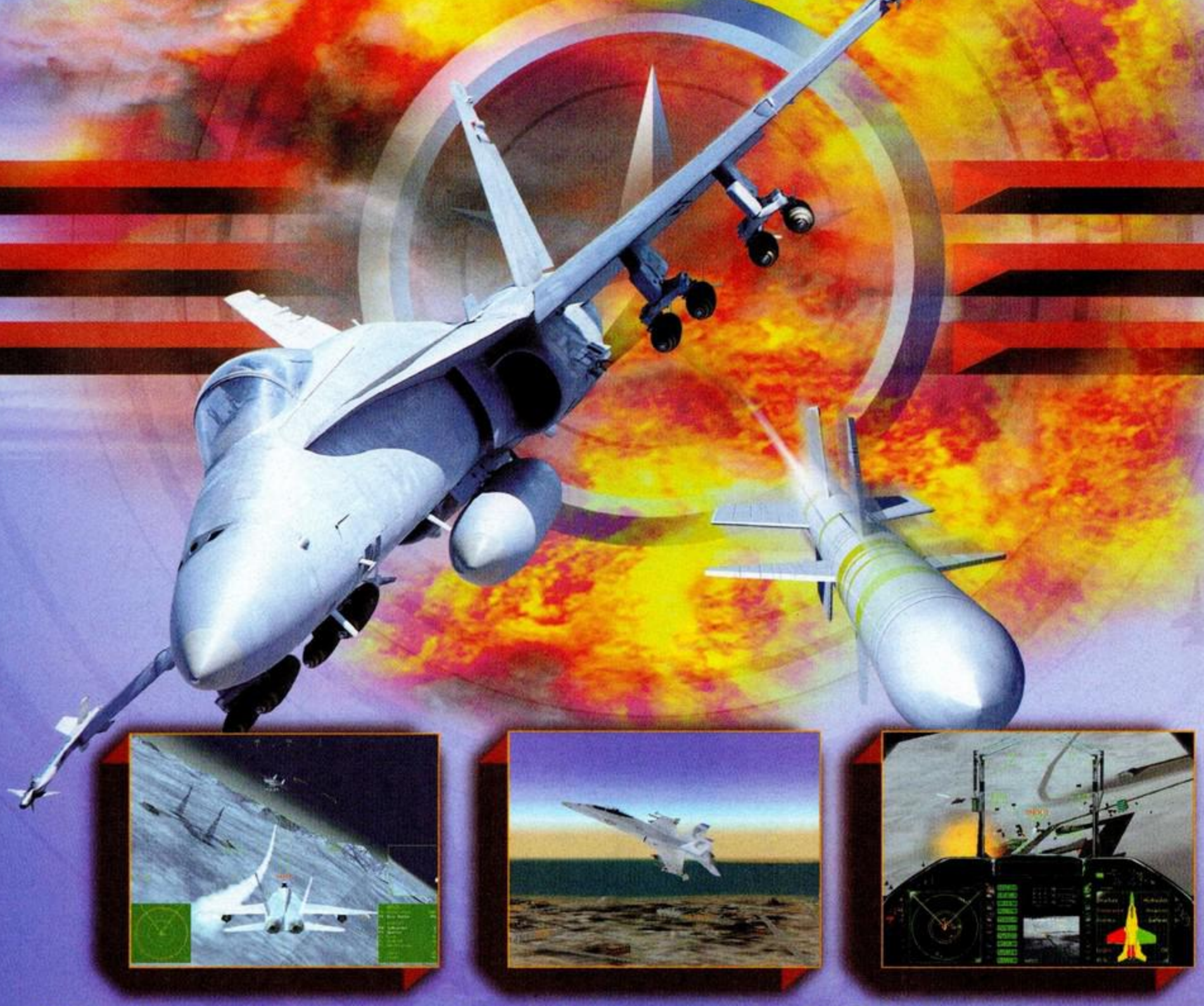
TOTALE • TOTALE • TOTALE •

92

TOP GUN®

HORNET'S NEST™

Entra in cabina, infiamma i motori e... via!



I migliori muoiono giovani? Questo è quello che dicono, ma Top Gun 2 è la tua occasione per provare il contrario! Nei panni di Tom Maverick, impossessati di un F/A-18 Hornet della Marina Americana e preparati all'avventura arcade più intensa della tua vita! Gli scenari sono splendidi...
Peccato che non avrai il tempo per ammirarli. La tua missione, infatti, è quella di distruggere, distruggere e poi ancora distruggere. Il tutto dovendo identificare i tuoi obiettivi il più in fretta possibile: ogni esitazione ti potrebbe essere fatale. Riceverai gli ordini direttamente dal comandante Hondo, e se riuscirai a compiere la tua missione, il tuo nome sarà per sempre nella leggenda Top Gun!

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Richiesti: Windows 95/98, Pentium 166 Mhz, 32Mb Ram, 255 Mb liberi su HD, Lettore CD-ROM 4X, Video: compatibile DirectDraw, Sonoro: compatibile DirectSound, DirectPlay compatibile, Acceleratore grafico: Direct3D compatibile, Ottimizzato per MMXWindows 95/98
Raccomandati: Pentium 200, 64Mb Ram, Lettore CD-ROM 4X, 400Mb liberi su HD, 3D accelerator card.

PC CD-ROM

Numero Verde 167-821177

MICROPROSE
www.microprose.com

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

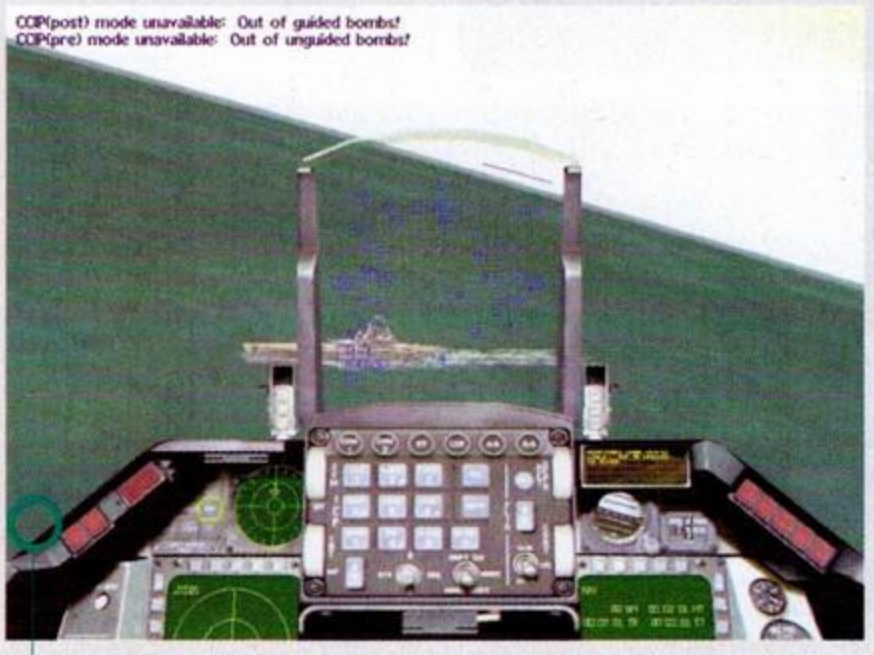
™, ® & © 1998 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Top Gun and Related Marks are Trademarks of Paramount Pictures. MicroProse is an authorised user. MICROPROSE is a registered trademark of MicroProse Software, Inc. All other trademarks are the property of their respective holders.

LEADER
Qualità Interattiva.

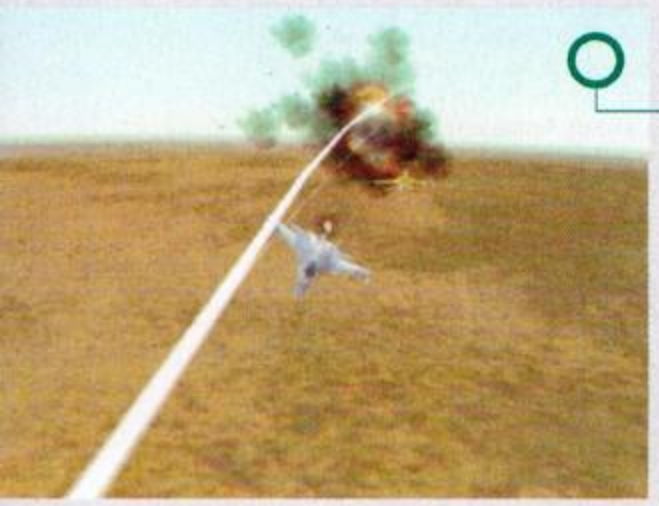
HASBRO Interactive

Proporre un titolo imperniato sull'F-16 dopo l'uscita dell'incredibile Falcon 4, non è una faccenda che vada presa alla leggera...

Finalmente ho avuto modo di testare a fondo il clamoroso Falcon 4, riguardo al quale diversi lettori (compreso il Fabio, Simonetti per gli amici e FBS per se stesso) mi hanno chiesto di esprimere un parere su queste pagine. Non ho intenzione di annacquare questa recensione con un commento che è senz'altro fuori luogo, pertanto riserverò un box allo scopo. Non è fuori luogo, invece, approfondire la considerazione accennata nel cappello introduttivo. Proprio oggi, io, Duspis, MA e qualcun altro compilavamo l'elenco dei migliori giochi dell'anno scorso, suddivisi per settore. No, non siamo amanti delle classifiche: il nostro lavoro era indirizzato al FuturShow di Bologna. Ma ritorniamo all'elenco:



Fin che la barca va... Vediamo un po' come il barone ha messo in pratica questo detto...



Questa è una delle mie migliori foto di sempre: visuale esterna scelta a pennello per inquadrare lo spettacolare incrocio di due velivoli, uno dei quali (chissà chi...) è stato abbattuto alla grande.

Notando che il drone di addestramento è stato abbattuto senza problemi, sottolineo il buon livello delle esplosioni e del fumo.

non c'è dubbio che il 1998 sia stato particolarmente avaro di titoli significativi, quelli che ti rimangono nel cuore per gli anni a venire. Tuttavia, al di là del sovraffollamento nel campo degli sparatutto in soggettiva, non c'è un altro settore che presenti affinità con quello dei simulatori di volo. In questo campo, infatti, sono essenzialmente quattro le categorie in cui ogni prodotto può essere inquadrato: titoli imperniati su elicotteri e, per quanto riguarda i caccia, giochi ambientati nel passato (in genere nella Seconda Guerra Mondiale) e nel presente/futuro; infine, ci sono i simulatori di aerei civili, settore nel quale Flight Simulator di Microsoft regna incontrastato da oltre un decennio. Ogni titolo, dopo essere classificato in una delle quattro categorie, deve lottare con i denti per distinguersi dalla massa, dal momento che gli elementi di differenziazione sono veramente minimi. Non mi si fraintenda: sono il primo a ridicolizzare coloro che ritengono i simulatori di volo tutti uguali. Ciò nonostante, è indiscutibile che le possibilità di realizzare un prodotto carino ma del tutto superfluo sono decisamente maggiori in questo campo che non in altri. Sarà proprio per questo che, ripensando agli ultimi due anni, a parte F-22 dei DID e Falcon 4 mi viene in mente solo F-15 dei Jane's e Joint Strike Fighter – ovviamente per quanto riguarda i titoli imperniati su un caccia.

F-16 Aggressor mi fu presentato dall'immortale Doug Johns (che, assieme al resto della Virgin, ha salutato, quest'ultimo cimentandosi in affari ben più redditizi) per mezzo di una videocassetta. Si parla di non meno di sei mesi fa, in piena era Puzzle Fighter: ricordo ancora quel giorno, durante il quale Doug illustrò delle tattiche all'immancabile Marco Melai (allora responsabile italiano di Virgin), tattiche che non avevano mai fallito in tutti i paesi in cui Doug si era recato. Ovviamente, il Grande Bossetti era su un altro pianeta e, nel giro di quattro minuti, Via Carducci fu inondata dalla mia banfa (che con Puzzle Fighter ha raggiunto livelli artistici eguagliati forse solamente nelle serate di Yatzee di massimo splendore). Da quanto potei vedere, F-16 vantava una grafica sopraffina, con una realizzazione del velivolo a dir poco stupefacente; dal momento che anche la fluidità era buona, il titolo entrò immediatamente nella mia categoria "attesi con ansia". Direte voi: tutto quell'entusiasmo solo per la grafica? Ebbene sì: l'unico simulatore di volo con grafica scadente ma tutto il resto alle stelle è stato Su-27 Flanker (riguardo al quale sto attendendo con grande apprensione il seguito), per il resto, duole ammetterlo, ma engine scarso equivale anche a gioco scarso. Questo per quanto riguarda

... lasciala affondare! Ecco l'F-16 impegnato in un devastante attacco contro un'imbarcazione militare.

FALCO DA GUERRA IN ARRIVO!

Non potevo di certo scontentare le orde assatanate di lettori che mi chiedevano un parere su Falcon 4. Comincio subito col dire che, come generalmente accade, ritengo il giudizio dell'FBS un po' troppo severo. Per quanto mi riguarda, ritengo il capolavoro della Microprose equivalente, se non superiore in molti aspetti, a Total Air War dei DID.
Quest'ultimo è migliore solamente nel modello di campagna dinamico, per il resto non mi aspettavo di certo un prodotto così completo e ben realizzato come si è poi rivelato Falcon. Un titolo ancora in pieno sviluppo, come dimostra la rapida successione di patch che, addirittura, agiscono sulla riproduzione delle esplosioni, su numerosi parametri dell'intelligenza artificiali e su molte altre caratteristiche che, di solito, si danno per consolidate nella versione "finale" del prodotto. Anche stando così le cose, comunque, graficamente ci troviamo a livelli da primato e con il mio K6-2 a 333 ho ottenuto risultati superbi (checché ne dicano i sostenitori della massima "Falcon scatta sempre"). La sezione di apprendimento riesce addirittura a tenere testa a quella di Total Air War, con la differenza che in questo caso ci sono circa 200 pagine di manuale a condurre per mano il novello pilota.
Diciamo quindi che Falcon 4 è un prodotto incredibilmente longevo, in grado di regalare numerose soddisfazioni fin dalla fase di apprendimento (e questo è un record), fino a garantire un divertimento selvaggio dopo meno di una settimana. Niente periodo di frustrazione, ve lo garantisco.
Mettiamola così: Civilization (giusto per prendere un gioco che non c'entra assolutamente niente) si padroneggia dopo mesi e c'è sempre qualcosa da imparare. Falcon 4 è lo stesso e, ve lo assicuro, fra sei mesi ci starete ancora giocando. Eccezionale.

proprio quando dovrebbe cominciare, ossia mostrare di che pasta è fatto l'F-16. Beh, ci rifaremo in prima persona...
Il materiale a disposizione non è poi molto: cinque missioni di addestramento interattive, azione istantanea e campagne, oltre al supporto al multiplayer. Partiamo dalla prima opzione, che ci consente di imparare a decollare, i simulatori di volo, si intende.

Di tanto in tanto, compaiono delle inestetiche righe di separazione delle texture del terreno.

Eccoci alla schermata di selezione dell'arsenale, che ci consente di determinare il carico del nostro F-16 in base alle particolarità della missione.

In seguito, F-16 è sparito nella nebbia e si è fatto addirittura anticipare da Falcon 4. Ritorniamo al cappello: a parte qualche particolare, il titolo della Microprose è a mio avviso assolutamente perfetto e quando un altro simulatore viene a scontrarsi su quello stesso campo (o meglio, sul medesimo velivolo), è assai probabile che lo sfidante finisca letteralmente con le ossa rotte.
È con queste considerazioni in testa che ho installato il gioco, corredato di una delle introduzioni più strane che abbia mai visto.

L'F-16 è splendidamente realizzato. Notate che, una volta tanto, la linea dell'orizzonte non è piatta ma leggermente arrotondata: proprio come la forma della nostra Terra...

Solitamente, infatti, tocca assistere alla presentazione del velivolo o dei velivoli in questione, cosicché ognuno di noi abbia le idee ben chiare riguardo alla potenzialità dei caccia. Niente di tutto questo: il filmato di due minuti scarsi termina atterrare, seguire un piano di volo, scortare un aereo e abbattere un droide. Ora, ho apprezzato il fatto che l'istruttore ci comunichi le istruzioni in base al nostro comportamento, attendendo pertanto che ci portiamo in posizione o facendoci notare che la manovra non viene effettuata in modo corretto; mi sono sempre espresso positivamente riguardo alle missioni interattive, tuttavia gradirei comprendere come mai alle avioniche dell'F-16 è dedicata una sola striminzita missione (durante la quale bisogna abbattere un droide), mentre l'accento è posto su manovre assolutamente elementari come il decollo, il volo in base a un piano e la scorta di un aereo in uno scenario desertico (mi riferisco all'assenza di nemici). Al termine, ciò che si può fare è esprimere considerazioni in merito al modello di volo, ma da lì a dire che si padroneggia l'F-16 o per lo meno si conosce come abbattere nemici di terra e similari, ce ne corre.
Un po' delusi dalla faccenda, passiamo all'azione istantanea, che ci consente di determinare lo scenario (fra i quattro disponibili: Etiopia, Marocco, Rift Valley e Madagascar – l'Africa è un continente affascinante che prima o poi dovrò visitare, magari l'Angola...), la presenza di tutta una serie di nemici (veicoli, bersagli da terra, aerei da trasporto, caccia e navi nemici) e il carico del proprio F-16. Dal momento che non vi sono waypoint o elementi in grado di complicare un po' le cose, la sfida è rappresentata semplicemente dal fatto che ci si trova soli contro tutti: è un altro modo di dire che, dopo meno di un paio d'ore, si cercherà qualcosa di più impegnativo.
La sfida finale è rappresentata dalle quattro campagne di dieci missioni ciascuna, missioni (e campagne) che devono essere affrontate rigorosamente in ordine sequenziale. In un periodo in cui i programmatori fanno a gara per realizzare scenari dinamici sempre più realistici, nei quali si va ben oltre il concetto di "manca un bersaglio e questo comparirà nella missione successiva", F-16 Aggressor perde letteralmente decine di punti nei confronti della

Eccoci nei pressi di uno dei pochi oggetti a terra, riprodotti nemmeno poi troppo male, in verità.

La qualità del terreno è complessivamente buona, peccato che tutti gli altri velivoli, all'infuori del proprio, siano praticamente stilizzati!

Questa inquadratura è eccezionalmente utile, dal momento che ci consente di tenere sotto controllo numerosi strumenti, mentre possiamo contemporaneamente volare con sufficiente precisione.

concorrenza. Infatti, al di là della rigida struttura sequenziale, anche le missioni in sé sono piuttosto spartane, nel senso che il giocatore ha la sensazione di trovarsi ingabbiato all'interno di schemi per niente flessibili. Le missioni precalcolate di F-22 Air Dominance Fighter sono senza dubbio su un altro pianeta, dal momento che variavano di volta in volta in base a numerosi fattori pseudo-casuali; oltretutto, i DID offrivano una sfida più consistente, mentre con l'Aggressor, diverse volte la faccenda mi è sembrata fin troppo semplice.

Il modello di volo è indubbiamente uno dei fiori all'occhiello del programma, visto che le numerose caratteristiche sbandierate sul manuale vengono effettivamente implementate al meglio. L'F-16 ha un comportamento piuttosto realistico, peccato però che alcuni joystick si siano dimostrati fin troppo sensibili, con il risultato di rendere difficilmente governabile il velivolo – l'inserimento di un'opzione per la sensibilità della leva di comando non avrebbe di certo guastato.

Non mi ero sbagliato riguardo alla qualità con cui il proprio F-16 è riprodotto, sia dal punto di vista dei poligoni sia da quello delle texture. Peccato che tutto il resto sia quasi stilizzato, a partire dagli altri aerei fino ad arrivare ai veicoli da terra.

Solamente le navi si salvano un po', ma il discorso del paesaggio è analogo. Al di là del fatto che le texture del terreno sono un po' monotone (ma comunque ben realizzate), come al solito i progettisti hanno previsto degli scenari quasi del tutto piatti, in cui compare una collina una volta ogni tanto. Ribadisco, come ho più volte fatto, che le moderne schede accelerate possono ben gestire un numero di poligoni sufficiente per realizzare degli scenari complessi: tutto sta nel saperle utilizzare. La presenza di oggetti di terra è ridotta all'osso e ciò contribuisce alla monotonia del paesaggio. La fluidità dell'azione è generalmente buona, a eccezione di alcune occasioni in cui, comunque, non si scende al di sotto della sufficienza. A proposito: volare a 200 Km/h e a 1000 è del tutto irrilevante: il terreno scorrerà sempre con la medesima velocità.

L'interfaccia e il controllo delle avioniche sono decisamente azzeccati. Anzitutto è possibile inquadrare sullo schermo parte degli strumenti, senza per questo perdere di vista l'orizzonte. È sufficiente servirsi del dispositivo per il cambio della visuale del joystick e verrà simulato l'abbassamento della testa del pilota, con la possibilità di ottenere in modo rapido ed efficiente tutti i dati necessari alla navigazione. Il tastierino numerico è dedicato alla visualizzazione di qualche pannello a pieno schermo, come pure alla scelta delle visuali predefinite, funzionali all'inquadramento degli indicatori e degli strumenti dell'F-16. Sono rimasto decisamente soddisfatto delle scelte adottate dai programmatori, compresa la possibilità di sovraimporre sullo schermo il radar e un altro paio di pannelli.

Le potenzialità d'attacco dell'F-16 sono sfruttate mediante l'utilizzo di numerose varianti dell'HUD: a seconda del modello scelto, si potranno lanciare dei missili "fire and forget", altri che necessitano del perenne inquadramento del bersaglio con il proprio radar, bombe, missili aria-terra e via di questo passo. Malgrado sia assente una sessione di addestramento dedicata all'utilizzo delle armi, è sufficiente una mezzoretta di "azione istantanea" per familiarizzare con l'arsenale e gli strumenti dell'F-16. In numerosi casi, l'HUD mi è sembrato un po' piccolo, cosicché ho avuto qualche problema a leggere tutti i dati proposti. A ogni modo, la possibilità di cambiare colore alle varie scritte consente di non perdere mai alcun numero (o indicatore) a causa del colore del cielo.

Riguardo alla complessità, o meglio, alla semplicità delle campagne, ho già parlato, pertanto direi di chiudere in batta aneddotica e banfe e tirare le fila del discorso.

IL BARONE

Come potete vedere, la presenza di alcuni pannelli al di fuori dell'abitacolo è decisamente comoda e non disturba affatto la visuale.

Questo è un fotogramma tratto dalla discreta sequenza iniziale.

PC

L'unica domanda che ci si deve porre nei confronti di questo F-16 Aggressor è: perché? Analizzando di per sé il prodotto, non si può fare a meno di elogiare la realistica riproduzione dell'F-16 e delle sue avioniche, nonché la facilità di utilizzo dei vari strumenti. Graficamente siamo a livelli più che discreti, anche se la monotonia del paesaggio, una volta determinato lo scenario, è sotto gli occhi di tutti. Purtroppo, sono le campagne a rappresentare la spina nel fianco di questo prodotto: non solo le missioni sono inserite all'interno di uno schema quanto mai rigido ma non sono in grado di offrire una sfida così impegnativa per i giocatori abituati a trovarsi in uno scenario complesso, in cui occorre tenere conto di numerosi fattori per avere la meglio del nemico. Nel 1999, mi aspetto sempre qualcosa di più di un semplice elenco di missioni che non offra il minimo interesse a scoprire "cosa viene dopo". Ritorniamo alla domanda iniziale: perché? In effetti, pur con tutte le sue, pecche questo F-16 Aggressor si dimostra discretamente superiore ai titoli che sono usciti nell'ultimo periodo; peccato che, pur tralasciando F-15 e F22 - Total Air War, rimane un certo Falcon 4, che è imperniato sullo stesso velivolo e si trova letteralmente su un altro pianeta. Il punto è proprio questo: non vedo sinceramente un solo motivo per cui dovreste preferire il titolo recensito in queste pagine al capolavoro assoluto della Microprose, pertanto mi trovo costretto ad abbassare il punteggio finale malgrado i numerosi aspetti positivi di F-16 Aggressor.

HARDWARE

In base a quanto afferma il manuale, un Pentium 200MMX, 32 mega di memoria e una buona scheda grafica accelerata (ne basta una compatibile con DirectX) dovrebbero offrire buoni risultati. A mio parere, in alcune situazioni il gioco finisce invariabilmente per scattare un po', ma non si tratta comunque di qualcosa di particolarmente fastidioso.

TBWA

Stavolta sarete
dei veri calciatori.

(Stipendio a parte.)

LiberoGrande™

namco

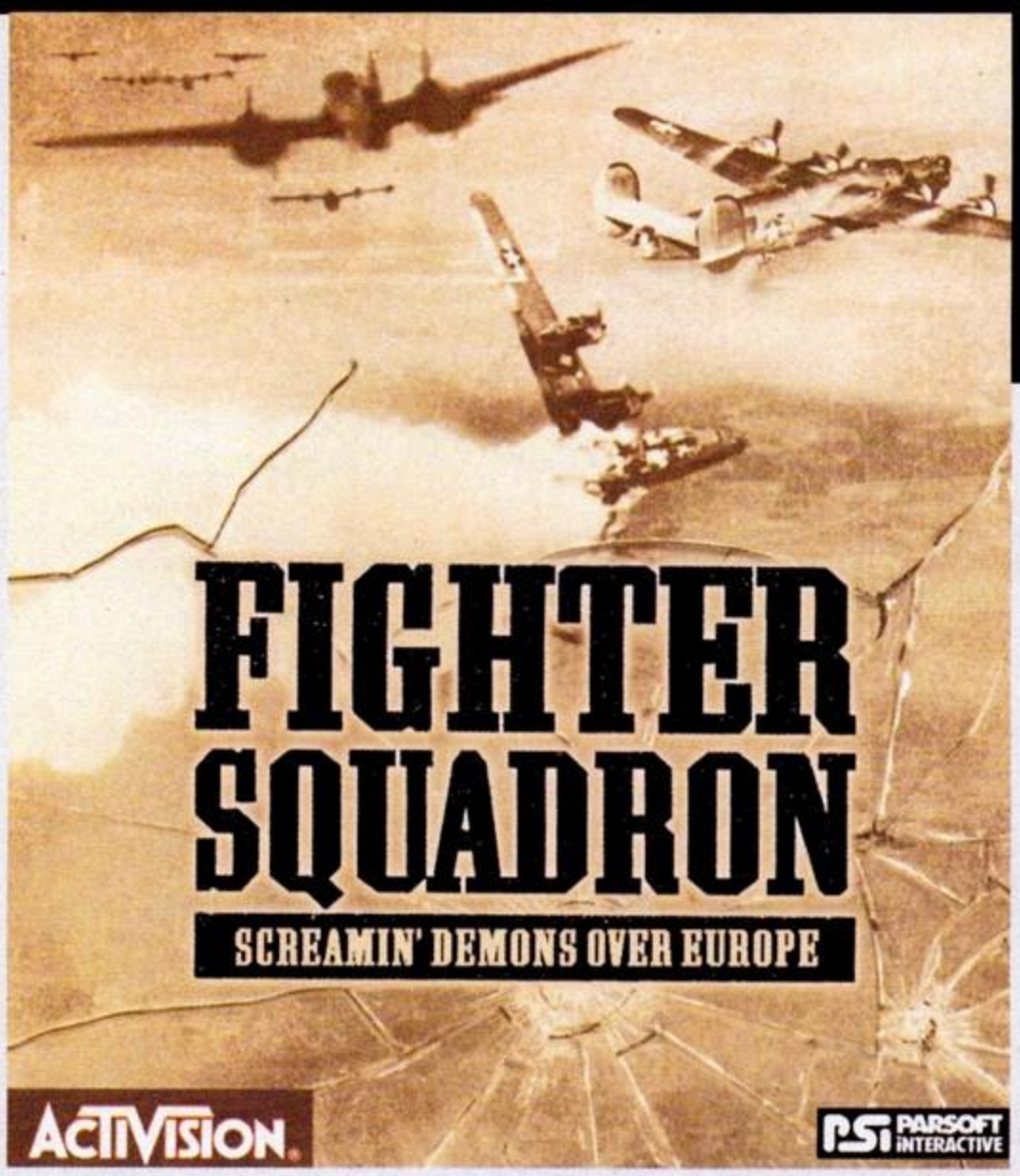
Per la prima volta, siete liberi di muovervi sul campo come volete. Approfittatene. Decidete voi le regole del gioco. Decidete voi a chi assegnare le punizioni e i rigori. E magari gli stipendi e le copertine dei giornali. E, perché no, anche le corna.

Solo per PlayStation.

Oltre 500 videogames.

PlayStation

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it.
Libero Grande & © 1997 1998 NAMCO., all rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO Ltd.



La Activision si appresta a fare il suo ingresso nel regno dei simulatori di volo della Seconda Guerra Mondiale, con un prodotto che pare espressamente dedicato al multiplayer. Ma al singleplayer non ci ha pensato?

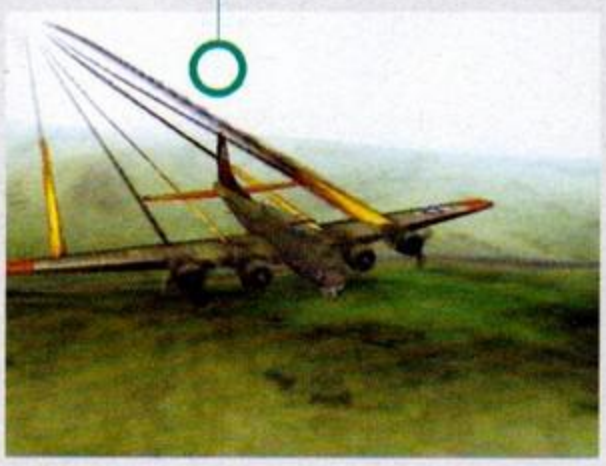
Il corso d'acqua appare molto realistico, ma come al solito si tratta semplicemente di texture applicate a un fondo piatto.

Le software house si dividono in due categorie: quelle che certificano come "recensibili" delle versioni che possono, nella migliore delle ipotesi, essere considerate delle beta instabili, e quelle che contrassegnano come "previewable" tutto ciò che non sia la confezione finale del prodotto. Nel primo caso, il redattore è sempre alle prese con l'annoso problema relativo alla valutazione del titolo: talvolta vi sono dei bug talmente palesi che si tratta evidentemente di difetti che verranno corretti al più presto; lo stesso si può dire per comportamenti anomali dell'engine o altre pecche sotto gli occhi di tutti. In queste circostanze, la cosa migliore è avvertire il lettore del fatto, ma tralasciare in sede di valutazione i difetti di questo tipo che sono stati riscontrati. D'altro canto, la faccenda non è sempre così semplice: si pensi al caso di Red Baron 2, il cui engine è stato messo a posto diversi mesi dopo l'effettiva uscita del prodotto, oppure a F-18, un titolo che presentava un bug macroscopico della gestione delle texture, bug rimasto anche nella versione definitiva. Quando tale abominio è presente nella versione finale, il problema non si pone: o si stronca il gioco senza pietà, o si rimanda la recensione di qualche tempo, mettendo nel frattempo al corrente dell'esemplare comportamento della software house in questione. Le cose si complicano di parecchio, invece, quando ci si trova fra le mani una beta giudicata "reviewable" dai programmatori, ma afflitta da magagne come quella di cui ho appena parlato. Cosa fare? Mediamente, è il carisma del redattore a entrare in gioco, anche se la soluzione più equa è quella di aspettare, onde evitare il pericolo di scrivere inappellabili castronerie. Tutto questo discorso non ha alcun riferimento a FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE, se non con il fatto che il mese scorso ci è pervenuta una versione "previewable" la quale, a mio avviso, era tranquillamente recensibile. Rispetto a ora, le cose non sono cambiate di una virgola, in primis i clamorosi tempi di caricamento delle missioni che, durante i cambi di scenario, arrivano anche a TRE minuti - questo sul mio computer, dotato di lettore di CD-ROM 32X, K6-2 a 333 e hard disk che, dopo opportuna ottimizzazione, carica Word in 0,8 secondi esatti (e giuro che non è una banfa. AutoNota del Grande Bossetti). Riguardo a quest'ultimo fattore, segnalo che anche Apache Longbow 1 e 2 erano afflitti dalla medesima magagna: poiché col mio computer, WinZip è in grado di decompattare un mega al secondo, non arrivo proprio a capire quali mostruosi caricamenti debba effettuare il gioco.

È la seconda volta che, giusto per sfizio, mi capita di leggere articoli su Internet riguardo al prodotto di cui mi accingo a parlare: sono sicuro che sarà anche l'ultima. Non avendo mai trovato una sola riga critica nei confronti di qualsivoglia titolo, alla fin fine leggere decine di righe piene di elogi non mi aiuta granché nello stendere un giudizio obiettivo sui giochi.

Sì, lo so che dentro l'abitacolo non si vede granché, ma non pensiate che la situazione all'epoca fosse migliore: i programmatori, infatti, hanno riposto particolare cura nella riproduzione di tutti i cockpit dei velivoli disponibili.

Ih! Ih! Ih! Questo aereo è afflitto da un leggero surriscaldamento ai suoi quattro motori, con la quinta fiammata a fare da resto mancia.



Belline le esplosioni, anche se l'immagine statica non rende loro giustizia.

Il realismo di Fighter Squadron è notevole: pensate che si può venire colpiti da un frammento del velivolo avversario!

Torniamo al nostro Fighter Squadron: come ho sbandierato nella palandrana introduttiva (chiamarlo sempre cappello, alla fine, stanca), il titolo pare appositamente progettato per il multiplayer e per capirlo è sufficiente considerare l'importanza che viene dato allo squadrone. Nel corso delle battaglie è infatti possibile passare, come se nulla fosse, da un velivolo all'altro, compatibilmente con il grado raggiunto; è ir[illegible]sabile, infatti, che l'ultima ruota del carro salga sull'aereo del caposquadra, mentre se pensate che il fatto di non veder legate le proprie sorti a quella di un singolo velivolo possa diminuire il grado di coinvolgimento... Sono in parte d'accordo con voi. O meglio, in teoria sono d'accordo totalmente con voi, avendo sempre manifestato le mie idee in proposito: un solo velivolo offre meno varietà ma conferisce maggiore personalità al simulatore. I prodotti in commercio sono molti, per cui non vedo la necessità di titoli come Israeli Air Force i quali, a prescindere dai loro indubbi meriti, offrono intere squadriglie. Al tempo stesso, il fatto di poter saltellare a piacimento sui vari aerei, e questo durante le missioni, rende molto meno impegnativo e coinvolgente il compito del giocatore – è troppo facile impegnarsi solo nei dogfight più interessanti, o approfittare della bravura dei propri compagni per proseguire nel gioco. Nonostante tutte queste considerazioni, ho affermato poc'anzi di non essere così radicale in questo caso; ciò deriva dal fatto che il titolo dell'Activision punta esplicitamente le sue carte sul gioco di squadra, sia esso multiplayer o meno. Non deve pertanto stupire che l'esito della missione dipenda direttamente dal comportamento dell'intera squadriglia, anziché da quello del singolo pilota.

Bello questo volo in formazione... È tutto qui quel che devo dire? Sì.

Da un po' di tempo a questa parte sembra che l'unico parametro per la valutazione dei simulatori di volo sia l'engine, ossia qualità della grafica, numero degli effetti speciali, fluidità dello scrolling e via di questo passo. Per quanto mi riguarda, la faccenda è ben differente, perché ci troviamo in una fase in cui, ormai, le tecniche di programmazione contano piuttosto relativamente. E questo, malgrado quanto pensino alcuni nostalgici, è GIUSTO che sia così: è proprio concentrandosi maggiormente su COSA fare e non su COME fare che il software diventerà sempre più potente, avvalendosi di hardware evoluto, nonché di chip e processori intelligenti; sono finiti, per fortuna, i tempi dell'assembler e dell'ottimizzazione dell'ultimo K di memoria per poter far funzionare il codice. Sia chiaro: c'è sempre spazio per i giochi ben programmati, ma finalmente non è più necessario rompersi la testa per visualizzare un semplice effetto di trasparenza.
Riferendomi a Fighter Squadron, devo ammettere che le immagini statiche esaltano più del dovuto il suo motore; gli effetti di fumo ed esplosioni sono carini (niente per cui gridare al miracolo, comunque), come pure gli aerei sono riprodotti in maniera alquanto accurata. Peccato che le deficienze vengano fuori, come sempre del resto, quando si fa riferimento al terreno: al di là della qualità delle texture, su cui non c'è niente da dire, è il numero di poligoni a lasciar molto a desiderare. In tutte le immagini presentate in queste pagine, sono solamente DUE le alture che non vengono rappresentate in forma triangolare e ciò, è ora di cominciare a dirlo, è francamente assurdo. Date un'occhiata alle specifiche tecniche delle schede grafiche dell'ultima generazione, 3Dfx2 e G200 in testa: quanti poligoni al secondo possono gestire? Un'esagerazione. Come ci si avvale delle loro caratteristiche? Male, malissimo. Ad applicare texture di qualità fotografica a un terreno pressoché piatto (ogni riferimento a Combat Flight Simulator è puramente voluto) sono capaci tutti, il discorso cambia quando si deve produrre uno scenario veramente realistico in ogni suo aspetto, non solo in quello del cielo e delle nuvole.

Non c'è che direT, gli aerei sono veramente realistici, anche se i colori, a mio avviso, dovrebbero essere un po' più sbiaditi.

Per quanto riguarda la fluidità dell'azione, con il mio sistema i risultati sono stati superbi e qui, visto che sono in vena di divagazioni, ne approfitto per precisare un concetto. Qualche tempo fa ho specificato in un box che, nel caso in cui un titolo scatti su un Pentium 233MMX ma si riveli fluido su un Pentium 2 a 266, ovviamente con scheda 3D accelerata, la mia valutazione non cambia di una virgola. Ovviamente, non ho appena fatto in tempo a scrivere il box che alcuni lettori si sono fatti sentire, sostenendo che il loro Pentium 100/133 va benissimo per l'occasione. Non c'è alcun problema, anche qui in redazione i pareri sono molto diversi: vi è chi, ancora oggi, scrive "i requisiti hardware di questo gioco sono piuttosto pesanti: è richiesto minimo un Pentium 200", quasi dimenticandosi che un Pentium 200 è fuori produzione da un anno e, nel momento in cui scrivo, anche il Pentium 300 ha chiuso i battenti, mentre l'entry level per l'AMD è il K6-2 a 300. A me non è mai interessata la polemica della posta riguardo a chi si lamenta che non tutti hanno i soldi per aggiornare sempre il sistema, in modo da stare dietro ai giochi attuali. Lo sanno tutti che il PC è una COSTOSISSIMA, e per molti versi inadatta, macchina per giocare, pertanto l'unico termine di paragone riguardo ai requisiti hardware è rappresentato da quanto viene proposto sul mercato nel momento attuale. Andiamo in un negozio: qual è il sistema più economico venduto attualmente? Un Pentium 2 a 350. E allora noi come ci dobbiamo comportare: proviamo i giochi su sistemi di 3 anni fa o su quanto oggi disponibile (che, si badi bene, non è assolutamente il TOP: nessuno si sognerà mai, in data 2 dicembre 1998, di affermare: "il gioco gira benissimo sul mio Pentium 2 a 450 MHz, perciò non preoccupatevi")?
Chiusa l'ennesima parentesi (oggi l'aneddotica è un flusso inarrestabile), passiamo alla struttura di gioco vera e propria. Anzitutto, orribile a dirsi, non è presente nemmeno una misera campagna, e tutto quello che si può fare dopo aver superato la fase di allenamento è di cimentarsi nelle

E come disse il Barone, "colpito e flambeT".

Finalmente il velivolo non è più un'unità monoblocco e ogni parte può venire colpita, con le conseguenze del caso.

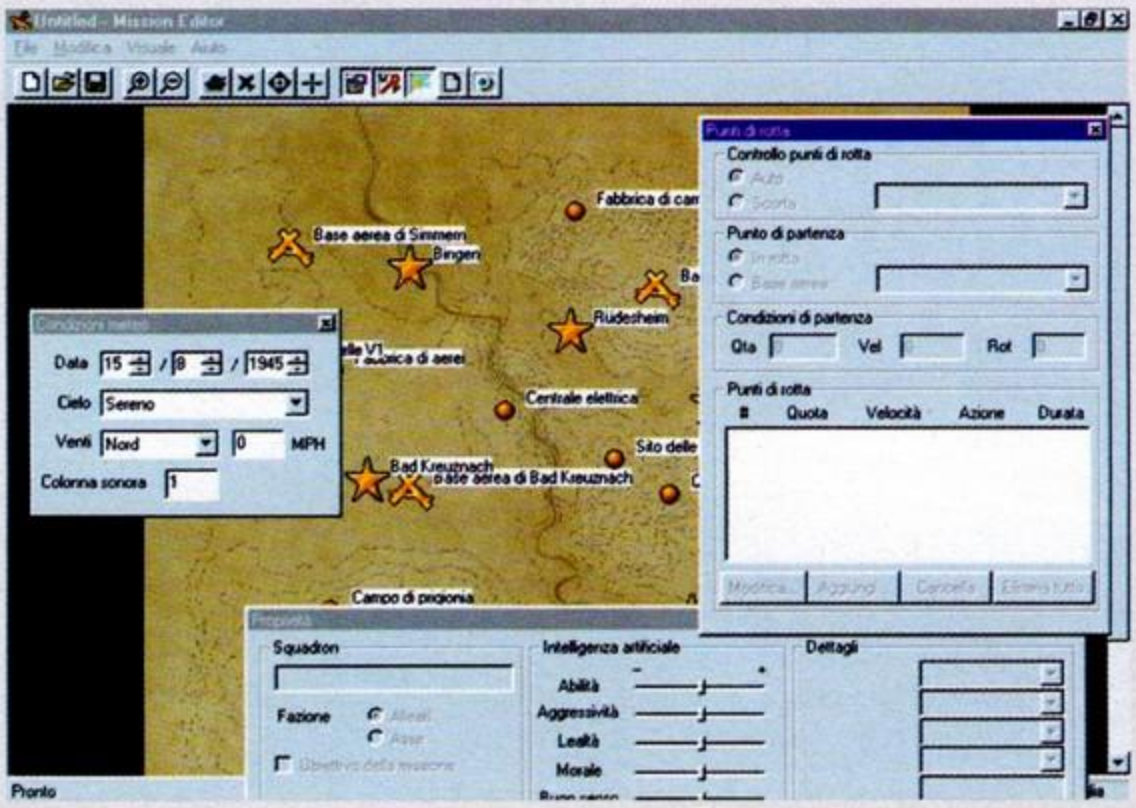
Non male quest'attacco: finalmente, anche pilotare i bombardieri risulta un'operazione divertente e non tediosa come al solito.

numerose missioni presenti, ambientate in tre diversi scenari. Superata la fase di shock, tuttavia, ci si accorge che Fighter Squadron è tutt'altro che "molto fumo e niente arrosto", a cominciare dai modelli di volo che si avvalgono dei calcoli in virgola mobile. Proprio così: quante volte, negli anni passati, abbiamo udito frasi del tipo: "finalmente, con l'avvento del 486, i simulatori di volo si avvarranno di un buon coprocessore matematico e potranno fare il salto di qualità"? Moltissime, ma i titoli di questo tipo che utilizzano i calcoli in virgola mobile sono in rapporto di uno a dieci. Parlare del comportamento di un singolo velivolo è pressoché impossibile, dal momento che vengono messi a disposizione agili caccia, bombardieri pesanti e vie di mezzo fra questi due. Indubbiamente, le differenze si notano assai, pertanto prima di cimentarsi in una missione con un particolare velivolo sarà opportuno affidarsi alla sezione dedicata al volo libero, che consente di provare in tutta tranquillità i modelli disponibili.
I cockpit sono magnificamente rappresentati e, come vuole la prassi, offrono informazioni realmente utili: da sempre abituato ad affidarmi agli indicatori digitali, il dovermi appoggiare a una strumentazione completamente analogica mi lascia disorientato, ma col tempo ci si fa l'abitudine e si impara ad apprezzare tutto quanto. Come sempre, il problema delle visuali disponibili è fondamentale in prodotti che basano sul dogfight il 90% del divertimento; a mio avviso la soluzione migliore, per coloro che non hanno problemi di soldi, è quella di affidarsi a un caschetto come il VGear che abbiamo recensito il mese scorso: il numero di inquadrature predefinite non mi è sembrato troppo soddisfacente e individuare per tempo il nemico si rivela di fondamentale importanza. Durante le mie scorrazzate nei cieli, mi sono sbizzarrito a mandare a picco un po' di avversari, la cui intelligenza mi è sembrata complessivamente buona, anche se bisognosa di alcuni ritocchi. Per il resto, il fatto di poter giocare le missioni in qualsiasi ordine e l'assenza di un sistema in grado di rendere per lo meno imprevedibili gli avversari, hanno rappresentato sicuramente un fattore di notevole impatto (negativo) sul divertimento.
È ben vero che ogni aereo ha le sue caratteristiche, pertanto i combattimenti sono vari e impegnativi, è ben vero che gli attacchi al suolo e la possibilità di assumere il ruolo del mitragliere o del bombardiere rendono le cose discretamente interessanti; tuttavia, il coinvolgimento complessivo non arriva di certo a livelli paurosi.
Da segnalare la presenza dell'editor, che consente di progettare le proprie missioni nel caso in cui, come probabile, si finisca il materiale che viene messo a disposizione nel giro di una settimana.

La possibilità di assumere il ruolo del mitragliere e di tutti quelli previsti a bordo dei velivoli è sicuramente degna di nota.

Come al solito, le visuali esterne sono spettacolari ma del tutto inutili ai fini del combattimento.

IL BARONE

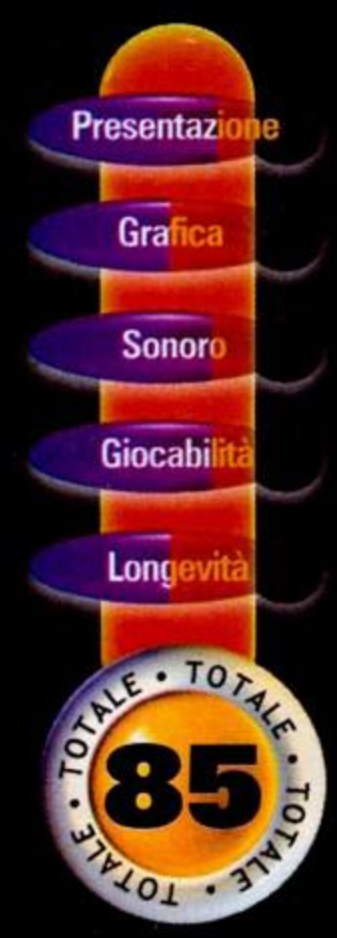


PC

Non sono mai riuscito a capire per quale motivo i prodotti che "puntano molto sul multiplayer" finiscano poi per trascurare completamente la modalità a singolo giocatore. Di Fighter Squadron c'è da lodare l'impostazione "di squadra", quel senso di coordinazione che si avverte nelle varie missioni; il fatto di poter ricoprire il ruolo di pilota, di mitragliere o di bombardiere, nonché di combattere tutti insieme una gloriosa battaglia è certamente un'esperienza da non sottovalutare. Il problema è che gli aspetti positivi finiscono qui: l'engine è semplicemente senza infamia e senza lode, ma dopo quello che abbiamo potuto vedere nell'ultimo periodo la cosa non è di certo positiva. Non si comprendono assolutamente i tempi di caricamento delle missioni, del tutto esorbitanti.
Al di là del motore, comunque, stupisce l'assenza delle campagne; è addirittura possibile giocare le missioni in ordine sparso, pertanto il coinvolgimento dell'azione è veramente ridotto – al termine, tutti a casa e pronti per una missione completamente slegata dalle altre.
Da notare la diversità dei vari velivoli, fattore che rende l'azione piuttosto varia. La cura per alcuni particolari è notevole: i velivoli sono composti da parti autonome, ognuna delle quali può riportare dei danni; inoltre, è addirittura possibile essere colpiti dai frammenti provenienti dalle esplosioni.
In conclusione, per ottenere una promozione, un simulatore di volo deve offrire molto di più.

HARDWARE

Sono richiesti un Pentium 2 a 233 MHz, una buona scheda grafica accelerata, 32 mega di memoria e Windows 98.



Il manager più potente, il simulatore mondiale, il programma più completo.

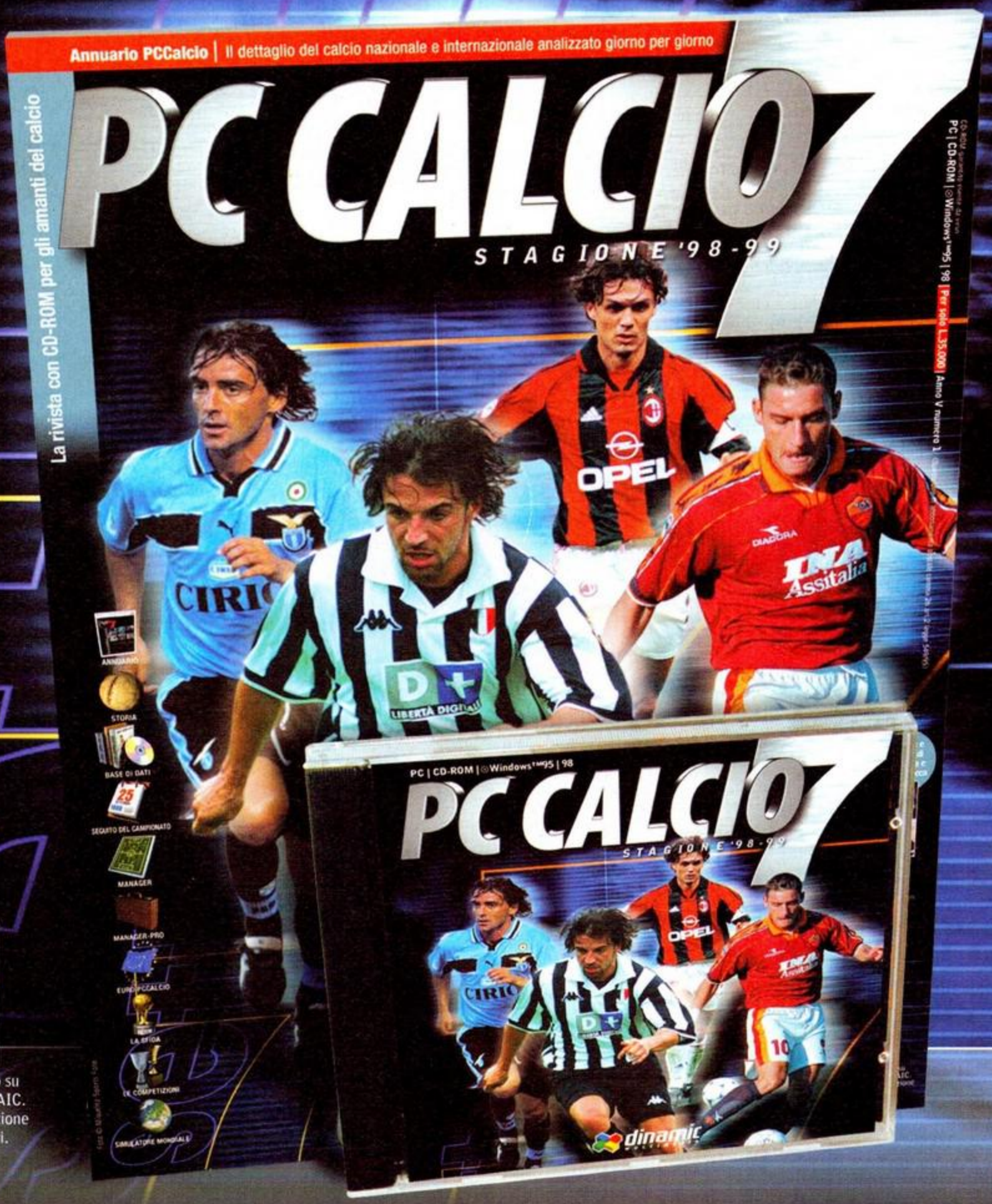


Foto © Miguelez Sports Foto

Prodotto realizzato su autorizzazione dell'AIC. ©1999 AIC Associazione Italiana Calciatori.

Il Manager più potente presenta il nuovo sistema NGI™ (Negoziazione e Gestione Interattiva), un'autentica rivoluzione dei managers calcistici. Inoltre EuroPCCalcio consente di partecipare ai 5 migliori campionati d'Europa. **Simulatore Mondiale**, con più di 800 squadre e 24.000 giocatori dei cinque continenti per creare le tue personali competizioni. Il nuovo sistema di tattiche avanzate ti offre un livello di dettaglio e controllo del gioco mai visto fino ad ora.

E, come sempre, PCCalcio è **il programma più completo**: annuario, storia, base di dati, seguito manuale e "On-line", Campionato Manager e Manager-Pro, EuroPCCalcio, sfida Europa-America e il Simulatore Mondiale.

Intelli am™

Narrazione e commenti di Aldo Serena e Massimo Tecca

GIOVANILI

NGI

(Sistema di Negoziazione e Gestione Interattiva)

L.35.000

PC | CD-ROM | ©Windows™95 | 98

PRESTO IN EDICOLA

Accelerazione 3D opzionale

dinamic MULTIMEDIA

Il seguito del gioco che rivoluzionò in un certo qual modo il filone degli strategici in tempo reale è finalmente sui nostri monitor: la realizzazione tecnica, questa volta, è ottima, ma di innovazioni ve ne sono veramente poche. Il risultato? Leggere per credere...

Ci sono delle recensioni che scorrono via come se nulla fosse: a prescindere dalla qualità del gioco, si tratta di programmi che si lasciano installare senza protestare, si fanno fotografare come la più docile delle modelle, non presentano alcun problema e imbelliscono in una certa misura il recensore. Vi sono altri articoli il cui percorso è assai più travagliato: beta che arrivano in redazione e funzionano a singhiozzo, programmi che entrano in conflitto con il tool per scattare le fotografie e... Uprising 2, la cui attesa per la versione italiana definitiva è durata tutto il mese, fino a costringermi a scattare le foto nell'ultimo giorno utile per la realizzazione del numero. Nessun problema particolare, solo che l'attesa è diventata spasmodica, pertanto la prima domenica pomeriggio della mia vita in cui avevo qualcosa di meglio da fare è finita, per metà, negli uffici redazionali, in compagnia del Max, piuttosto gagliardo per una data di chiusura insolitamente anticipata (ma non dite a nessuno che febbraio ne ha 28, altrimenti le nostre gesta verrebbero ridimensionate). Solitamente, quando si recensisce il seguito di un gioco si spendono le prime righe a decantare pregi e difetti del "padre", proseguendo poi a evidenziare le differenze con la seconda versione. In questo caso, invece, cambierò completamente l'approccio, facendo finta che Uprising non sia nemmeno esistito. Nel frattempo, colgo l'occasione per comunicarvi che d'ora in poi i titoli di 3DO saranno distribuiti da Ubisoft Italia e il gioco di queste pagine è il primo prodotto ufficiale che rispecchia tale accordo. Le vicende hanno inizio quando

In alto potete vedere le unità che possono essere costruite e quelle a disposizione (in questo caso, nessuna).

Le inquadrature esterne al Wraith sono decisamente pietose, pertanto stendiamo il classico velo e sorvoliamo (ah! ah!).

I soldati sembrano un incrocio fra dei rinoceronti e il Raffo. Fanno male, ma non al Wraith.

Ecco un bell'assalto furioso a una cittadella. Come vedete, non c'è troppo tempo per girarsi i pollici...

Grazie alle armi a ricerca automatica, colpire il nemico non è un'operazione troppo difficile. Vero, Svavini?

Non ho assolutamente capito come mai, rispetto alla prima versione, sia scomparsa la possibilità di gestire la distribuzione di energia del Wraith (ossia scegliere se privilegiare gli scudi, il motore o le armi).

Mauri, ha pensato subito a un valente pilota che si è segnalato in numerose occasioni per le sue incredibili gesta: il cadetto Massimo Svavoni.
In esclusiva, insieme allo Svavoni sono stato inviato anch'io, con l'accordo che l'avrei intervistato per tutta la durata del conflitto,

Osservate la mappa in alto a destra: utile per fare il punto della situazione e per scoprire la locazione del nemico.

l'ennesima razza aliena, perfida e cattiva come il Silvestri delle migliori occasioni (in realtà si tratta di uno stereotipo, visto che negli ultimi tempi il gattone si è notevolmente addolcito, al punto che è sufficiente accarezzargli un po' il pelo per sentirlo fare le fusa), dicevamo, la solita razza aliena, i Trich, si è decisa di invadere lo spazio cardassiano... ehm, lo spazio terrestre. La situazione non è delle migliori: la Terra rischia l'invasione, si narrano di incredibili atrocità dei Trich, pertanto si decide di riesumare (manco fosse un cadavere) il Wraith, un super carroarmato che aveva fatto sfracelli cento anni addietro, in un'altra lotta per la sopravvivenza dell'umanità. Pilotare il carro è facile, ma così come, molto tempo prima, gli F-16 e i migliori velivoli venivano affidati solo ai piloti più in gamba, anche questa volta l'arma più potente a disposizione dell'umanità non viene data al primo che capita. La scuola di addestramento è piuttosto severa, pertanto il super comandante massimo dell'esercito umano, il Dott. parla la mia lingua e per me che non capisco un'acca di inglese non è poco. Come puoi vedere, Boss, le armi a mia disposizione sono particolarmente devastanti; inoltre, grazie al mirino, colpire i soldatini nemici è piuttosto facile. La velocità raggiungibile è notevole e, dal momento che gli scudi non durano in eterno, è meglio muoversi piuttosto rapidamente per scansare il fuoco del nemico, cercando al tempo stesso di infliggere più danni possibili. Dal raccogliendo impressioni sul Wraith e riflessioni di portata più generale.
Boss: bene, Svavoni, oggi è il primo giorno d'addestramento: agitato?
Svavoni: anzitutto vorrei cogliere l'occasione per salutare i miei amici. Essere a bordo di un Wraith è una grande responsabilità, ma anche un grande onore e oggi vedrò immediatamente di distinguermi dalla massa di piloti. Il mio istruttore è piuttosto severo, ma spiega molto bene tutto quanto: non dovrei avere molti problemi a imparare tutti i trucchi del mio carro armato. Oltretutto

Le missioni di addestramento sono un mezzo eccezionalmente comodo per apprendere in breve tempo tutti i segreti necessari per pilotare il Wraith.

Affrontare i nemici volanti non è propriamente un'operazione semplice, ma se a bordo del Wraith (e della torretta) non si trova lo Svavini, i Trich non avranno vita facile...

Complessivamente, gli effetti speciali sono buoni, anche se non fanno di certo gridare al miracolo.

momento che l'addestramento è una bazzecola per il sottoscritto, mentre completo le tre missioni ne approfitterò per farti una panoramica della situazione. Ogni missione è ambientata su un pianeta diverso: all'inizio, con il mio Wraith vengo collocato in un punto strategico...
B: scusa se ti interrompo, ma c'è ancora l'addestramento da completare...
S: non tediarmi con questioni di infinitesima importanza. Ti ho già detto che è scontata la mia promozione, pertanto mi vedo già Comandante del Wraith. Stavo dicendo... Ah sì, dopo lo sbarco iniziale, generalmente devo costruire una cittadella: si tratta di una struttura fortificata che funge da polmone per tutte le mie forze. Perdendola, andrebbero a ramengo le possibilità di successo, pertanto la sua difesa a tutti i costi è un imperativo che devo tenere presente in ogni momento. Per fortuna, mi posso fare aiutare da torrette particolarmente agguerrite che sparano in continuazione contro il nemico. Se ciò non si rivela sufficiente, posso momentaneamente abbandonare i comandi del Wraith (sempre che me lo possa permettere) e prendere quelli della torretta principale: così facendo, grazie alla mia impareggiabile mira, i nemici avranno pan per focaccia. Difendere la cittadella ha i suoi vantaggi: è infatti possibile costruire delle strutture adibite alla produzione di vari tipi di unità, ciascuna delle quali risulta particolarmente utile in una fase della battaglia o contro certi nemici. Queste strutture producono unità in continuazione, sebbene piuttosto lentamente. Essendo io il Comandante, posso disporne a piacimento. Per il momento, se non ti dispiace, vorrei completare la fase di addestramento.
B: bene, è un piacere trovare un cadetto che descrive la situazione così chiaramente. Le premesse per qualcosa di buono ci sono tutte, pertanto mi commiato e ti lascio lavorare in pace...

essere chiamato Comandante. Me lo sono meritato...
B: certo, Svavoni. Dicevamo: dove stiamo andando?
S: la base è pronta, con il mio Wraith mi sto dirigendo nella "zona calda", il luogo del pianeta in cui il nemico svolge i suoi loschi affari contro l'umanità.
B: ma come: solo contro tutti? Come nei cartoni animati?
S: eheheh! Ho qualche sorpresa in serbo. Nel frattempo, lasciami uccidere qualche soldatucolo qua e là. Ahahah! Ci sono passato sopra! Li ho spetasciati [schiacciati... ndB]! Fuoco! Uahh! Che divertimento, che esaltazione!
B: caspita, divertente davvero! Quasi quasi mi arruolo anch'io... Ehi, cos'è quella?
S: quella è la cittadella nemica... Uhm, troppe unità nemiche in giro... Vediamo un po': ho dei soldati e dei carri a disposizione... VualàT!
B: ma come, da dove sono comparsi?
S: uff, li ho teletrasportati dalla base... Ti devo spiegare proprio tutto. Come ebbi modo di dirti, le strutture che ho costruito producono unità in continuazione, unità che mi aiutano pesantemente nel corso della battaglia. I soldati assaltano gli edifici nemici, i carri affrontano i loro pari e i soldatucoli Trich e via di questo passo. Più in là potrò addirittura costruire dei bombardieri...
B: uhm, le cose mi sembrano un po' troppo semplici. Dopo tutto,

Via lo Svavini... Il nemico non se la ride più.

QUALCHE TEMPO DOPO...

B: siamo finalmente a bordo del Wraith durante la prima missione operativa. Lo Svavoni si è distinto come cadetto modello e ora può mostrare tutto il suo valore sul campo di battaglia. La fase iniziale non ha presentato alcun problema: collocazione della cittadella, di un paio di strutture supplementari e delle torrette difensive. Bene, Svavoni...
S: se non ti dispiace, Boss, vorrei

Quello è uno dei malefici cancelli che di tanto in tanto ci sbarrano la strada verso la gloria.ç

dove sta la tua bravura? Arrivi in posizione, richiami delle unità e lasci fare tutto a loro...
S: magari fosse così! Vorrei proprio avere il tempo di leggermi TGM mentre mi cimento con le missioni... Al contrario, il mio Wraith riveste un ruolo primario nell'attacco, dal momento che è di gran lunga l'unità più potente di tutte. Inoltre, collocare le proprie forze nel punto strategico si rivela di fondamentale importanza. Se teletrasporto i soldati troppo lontani dalle strutture, ad esempio, potrebbero venire falcidiati completamente dalle torrette difensive ancora prima di aver raggiunto l'obiettivo. Allo stesso modo, i carri vanno piazzati di fronte ai corrispondenti nemici, altrimenti la loro azione risulterà piuttosto fiacca.
B: bene, bene, ora ti lascio lavorare. Ne riparleremo fra qualche missione...

DIECI GIORNI DOPO...

B: ehi, in dieci giorni solo quattro missioni? Che ti è successo, Svavoni?
S: ehm, le cose sono piuttosto difficili. Per fortuna, quando fallisco, il Comando Centrale della Nuova Alleanza mi dà una nuova possibilità di sconfiggere il nemico.
B: mi sembri piuttosto inetto, al punto che ti chiamerò Svavini. Allora, Svavini, è cambiato qualcosa?
S: gli scienziati hanno scoperto delle nuove tecnologie, che mi hanno consentito di potenziare alcune unità. La faccenda non è semplice, perché i nostri studiosi riescono a malapena a stare dietro al progresso dei Trich. L'assalto alle cittadelle è un'operazione estremamente complessa ormai, senza parlare dei continui attacchi che subiscono le MIE cittadelle...
B: entra maggiormente nei particolari...
S: le unità nemiche sono molte, le mie poche, pertanto devo ottimizzare al massimo il loro utilizzo con quello del mio Wraith. Avendo potuto costruire molte strutture (le cittadelle a mia disposizione sono più di una), posso avvalermi dei bombardieri, ma ci ho messo un po' per comprendere che PRIMA è necessario abbattere la contraerea nemica, POI posso utilizzare quegli uccellacci per radere al suolo gli edifici dei Trich. Anche i soldati vanno utilizzati con qualche accorgimento, ma non vorrei rivelarLe tutto: segreto militare.
B: se non altro, noto con piacere che mi dà del lei. A proposito, non ti hanno ancora degradato?
S: per fortuna no – al massimo rischio di perdere la pelle. E ora, se non le dispiace, vorrei cercare di completare la quinta missione: sono talmente depresso che non riesco più a mettere insieme due frasi di senso compiuto. Devo concentrarmi sull'azione...
B: che delusione... Penso che dovrò ricominciare tutto da capo con un altro Comandante.

Uno stupido carro non può nulla contro il Wraith. Quando sono in molti, però, le cose cambiano...

ALLA FINE DELLA FIERA...

Boss – ebbene, cari lettori, tutto sommato il tempo speso con lo Svavini non è stato del tutto inutile. Semplicemente, il nostro eroe svolgeva il suo compito in maniera mediocre, però le cose da fare erano più o meno quelle. Con un altro comandante, assai più in gamba, ho scoperto come si attacca in modo efficiente il nemico, come ci si avvale delle nuove tecnologie e via di questo passo, ma tutte queste cose mi pare di averle già viste...

BOSS

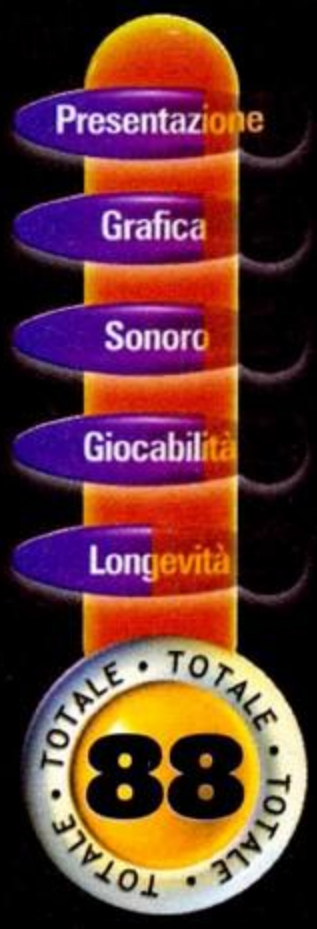
La tecnologia riveste un ruolo fondamentale in Uprising 2, dal momento che consente di disporre di unità sempre più evolute. Purtroppo, nemmeno il nemico se ne starà con le mani in mano...

PC

Gran bel gioco questo Uprising 2. Dal punto di vista tecnico, la 3Dfx viene sfruttata a dovere, anche se non ho visto prodezze sullo stile di Incoming (che però, se non sbaglio, è uscito l'anno scorso...). La fluidità è peccato che l'unica scheda acceleratrice supportata sia la 3Dfx e che la versione software sia una roccia, nel senso che non si smuove nemmeno con un K6-2 a 350 MHz. Da questo punto di vista, pertanto, siete avvertiti: o 3Dfx o nisba (e non riesco davvero a comprendere la scelta degli sviluppatori di escludersi una buona fetta di mercato in questo bieco modo).
Per quanto riguarda il resto, le cose stanno così: pilotare il Wraith è molto divertente, la possibilità di gestire le proprie unità va sicuramente applaudita, dal momento che l'azione risulta piuttosto varia. Mai prima d'ora attaccare una postazione nemica era stata così divertente. Purtroppo, i due aspetti negativi (perlomeno quelli principali), inficiano notevolmente la valutazione finale.
Anzitutto, la varietà è notevole ma solo all'interno della missione: dopo le prime cinque, di sorprese non ce ne sono poi troppe, poiché le operazioni sono sempre le stesse. D'accordo, la trama è piuttosto interessante e la traduzione in italiano aumenta il valore del prodotto, ma le trenta missioni una dopo l'altra non sono poi così diverse fra loro. In conclusione, un prodotto indubbiamente apprezzabile, che però ha mancato l'occasione di sferrare una nuova mazzata nel campo degli strategici d'azione.

HARDWARE

Se avete una 3Dfx, un Pentium 200 con 32 MB di memoria (oltre a un centinaio abbondante di mega sull'hard disk e a Windows 95/98) basteranno ampiamente. Diversamente, dotatevi di un Pentium 2 a 450 Mhz, fate finta di non vedere che la qualità della grafica è oscena (letteralmente) e sperate di arrivare a 10 fotogrammi al secondo.



Di riviste per Playstation ce n'è tante.
Che ti aiutano e ti guidano veramente negli acquisti giusti, no.

basta poco per fare la mossa sbagliata.

Se non volete trovarvi in mano il gioco che non vi aspettavate...

PlayStation nation

GARANTISCE XENIA

D'Avino & Micheletti SMDGRAFICA@planet.it

M&G'98

cOmbatti
cOncentrato
cOntrolla
cOrolla
cOpilota
cOstipato
cOmunica
cOdardo
cOme piace a te (da luglio)
cOmmosso
cOrnuto
cOntuso
cOccarda
cOrsa (a circuito)
cOccodé

Gremlin

RALLY MASTERS
THE RACE OF CHAMPIONS '99

PlayStation PAL
NINTENDO 64
PC CD ROM

Cidiverte ITALIA
al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

Championship MANAGER 3

Passalaaa...
allargaaaa...
tiraaaaaaaa...
ma porc...!

Gli sfondi sono sempre notevoli. In questo caso è rappresentato un rapporto sessuale tra due giocatori tedeschi!

Scrivo che sono passati pochi giorni da una giornata di Serie A che, probabilmente, segnerà in maniera definitiva le sorti del campionato più bello del mondo. Lippi e Castagner, dimostrando la professionalità che è solo dei grandi, si sono appena dimessi, Edmundo è appena volato in Brasile per magagne giudiziarie (dice lui, per il Carnevale di Rio dico io!) e subito dopo che Batistuta (ma quando glielo danno 'sto Pallone d'Oro?) si è immolato sul campo sacrificando il ginocchio per la causa viola. Ora, al di là delle più semplici considerazioni a proposito del famoso "attaccamento alla maglia", mi sento di condannare totalmente il comportamento del fellone brasiliano, strapagato come non mai, eppure totalmente insensibile alle sorti della squadra che è per lui fonte di guadagno. Vorrà dire che il campionato lo vincerà il Milan (e non lo dico da tifoso rossonero quale sono, ma perché le squadre di Eriksson, si sa, non durano fino alla fine). Come? Non siete d'accordo? Ok, ve la do per buona, visto che in Italia non esistono due persone che la pensino sul calcio allo stesso modo. Per fortuna, a dar ragione o torto alle nostre elucubrazioni calcistiche è giunto sui nostri monitor il terzo capitolo della saga di Championship Manager (o Scudetto, che dir si voglia), con il quale possiamo testare le nostre innate capacità di allenatori/manager. E ve lo dico fin da subito, in modo che sia ben chiaro a tutti: signori, questo è un manageriale coi fiocchi e i controfiocchi!

PALLA LUNGA E PEDALARE

Terzo capitolo, dicevo. I primi due titoli hanno venduto una marea (soprattutto in Inghilterra, dove i fratelli Collyer, le menti che stanno dietro alla serie, sono famosi quanto il principe Carlo the Horse), in virtù della loro completezza e della perfetta trasposizione di tutte quelle vicissitudini con le quali deve giocoforza scontrarsi ogni allenatore di successo. Ovviamente non erano privi di magagne, e comunque avevano qualche lacuna qua e là, soprattutto nella sezione prettamente dedicata alla gestione dei fondi. Ciò non toglie che, vista l'abulia che affligge le altre software house in fatto di manageriali, la Eidos insiste nella politica della "squadra che vince non si cambia", riproponendo quello che ha fatto di Championship Manager 2 un manageriale di tutto rispetto, aggiungendo tutte quelle belle cosine che, noi appassionati del genere, non avevamo trovato nel capitolo secondo. Lungi da voi il pensiero che si tratti comunque di un semplice aggiornamento, perché le novità ci sono e sono sostanziali, nonostante l'aspetto grafico e di gestione dei menu sia rimasto quasi immutato, ma dopotutto l'interfaccia era la cosa migliore che c'era, ed è stata cosa buona e giusta non modificarla radicalmente.

Non so se mi spiego! Questa è la schermata delle caratteristiche tecniche di Bierhoff, piena zeppa di parametri e numeri. Il colpo di testa è ovviamente 18/20!

Una volta installato il tutto, dalla finestra principale di gioco è possibile decidere, oltre alla classica opzione dei settaggi, se iniziare una nuova partita, caricarne una precedentemente salvata, vedere la galleria dei migliori allenatori o infine optare per il gioco in rete. A tal proposito vi dico che il multiplayer è limitato fino a otto giocatori sulla stessa macchina (gestito col sistema a turni) o in rete locale (dove tutti i giocatori compiono le scelte in contemporanea). La Eidos ha deliberatamente ignorato il gioco via Internet, poiché la pesantezza e

I campionati presenti sono tanti. Oltre a poter selezionare quello che più ci aggrada, è possibile scegliere quelli dai quali vogliamo avere informazioni dettagliate sul loro sviluppo.

Ecco la schermata principale del gioco. Da qui potrete decidere quale sorte destinare alle vostre capacità di allenatori.

Le tattiche di default non sono poi tanto male, ma tutto sommato sarebbe il caso che Leonardo e Weah giocassero un po' più accentrati. Notate le frecce che indicano la spinta sulle fasce di Helveg e Maldini.

Prima di decidere un trasferimento, è bene andare a controllare la situazione contrattuale del tizio in questione, in questo caso Marco Negri.

COME LO STRACANDIDO CANNAVO'!

Approfitto di un po' di spazio per attuare una cosa che sognavo di fare da parecchio. Se tutto è andato come deve, sul Silver di questo mese dovreste aver trovato un filmato riguardante una mitica partita di pallone giocata dalla squadra redazionale contro un manipolo di disgraziati amici del sottoscritto. Visto che raramente sono d'accordo con i voti dati dalla Gazzetta dello Sport ai miei giocatori del Fantacalcio, mi improvviso giornalista sportivo e vi erudisco sulle effettive prestazioni dei miei colleghi sul campo di gioco.

PAOLO C. 6 - Unico elemento esterno alla redazione, capace di fare parate grandiose all'incrocio, per poi prendere pochi secondi dopo un gol sotto le gambe. Discontinuo.
XAM 6 - Molta tecnica ma carente sotto il profilo atletico. Svaria, finché può, per tutta la fascia destra, per poi calare nella ripresa.
MAX 5 – Assolutamente fuori fase e sempre in ritardo su ogni pallone. Se non altro è da lodare l'impegno profuso alla ricerca del miglior pressing. Grandiosa la palla scaraventata oltre il tetto!
DUSPA 6 – Tecnico sopraffino, si vede che ai tempi ha giocato seriamente. Ora è un po' appesantito dalla pancetta, ma il piede tecnico rimane.
LA SPADA 7 – Grandioso combattente a tutto campo, segna un gol d'antologia con una staffilata dal limite. Uomo ovunque della squadra.
SILVESTRI 6,5 – Lento e impacciato a tratti, salvo svegliarsi nelle azioni in contropiede grazie alle quali mette nel sacco una sacrosanta doppietta (L'Agonista! NdSS).
MAO 7 – Migliore in campo, almeno della nostra squadra. Sfrutta a dovere l'altitudine con preziose elevazioni (gran gol di testa!), e macina chilometri sulla fascia sinistra.
KIKKO 6 – Spesso in ombra, s'intestardisce in dribbling a volte riusciti e a volte meno. Da segnalare il corner battuto sulla testa del Mao e la capacità di far spegnere le luci del campo con una sonora legnata.
FBS 4 – Non ha giocato, ma ha scassato letteralmente le palle da bordo campo per tutta la partita, proferendo stupidaggini a tutto spiano. Gli ultimi due gol li abbiamo presi perché il nostro portiere era troppo impegnato a zittirlo!

l'accuratezza della simulazione avrebbe costretto i giocatori a lunghissime sessioni, vista la mole di dati che sarebbe stato necessario trasferire da un computer all'altro lungo le lenti autostrade della rete. Poco male, tanto non credo che ci sia qualcuno che giochi a un manageriale di calcio principalmente in multi utenza, data la natura di un genere nato esclusivamente per il gioco in singolo.
Optando per una nuova partita, giunge inevitabile il momento di scegliere per quale squadra lavorare. I campionati tra i quali scegliere sono ben quindici, compreso quello giapponese, e ogni torneo comprende le squadre di prima divisione, di seconda, e anche quelle di terza serie (il campionato inglese arriva sino alla quarta). Questo, nel caso specifico dell'Italia, significa un parco squadre che va dalla Juventus alla Spal, ciascuna con un database completo e aggiornatissimo alla stagione in corso. Una volta operata la vostra scelta, è il momento di mettersi al lavoro per far si che la vostra squadra raggiunga senza troppi patemi l'obiettivo che la dirigenza vi segnalerà all'inizio del vostro rapporto.
Sulla sinistra è sempre presente un menu attraverso il quale si può accedere con un solo click a tutte (o quasi) le finestre di gioco, sia che riguardino la gestione della squadra da noi diretta, sia che si riferiscano a informazioni di carattere più generale, tipo le classifiche dei campionati non direttamente interessati dalla nostra gestione, oltre che le coppe internazionali e le rose di tutte le squadre presenti nel gioco. Mi preme spendere un paio di parole riguardo quest'ultimo aspetto, vista l'enormità del database informativo che è una delle peculiarità principali di CM3. Lo spavento di fronte all'incredibile quantità di dati alla quale andrete incontro è assicurato: per ogni squadra è possibile conoscere la storia, i risultati e i migliori piazzamenti; per ogni dirigente si può sviscerarne le capacità e i successi ottenuti in carriera; ciascun giocatore (compresi quelli della

Come potevate intuire da soli, anche in CM3 la Sampdoria fa di tutto per retrocedere.

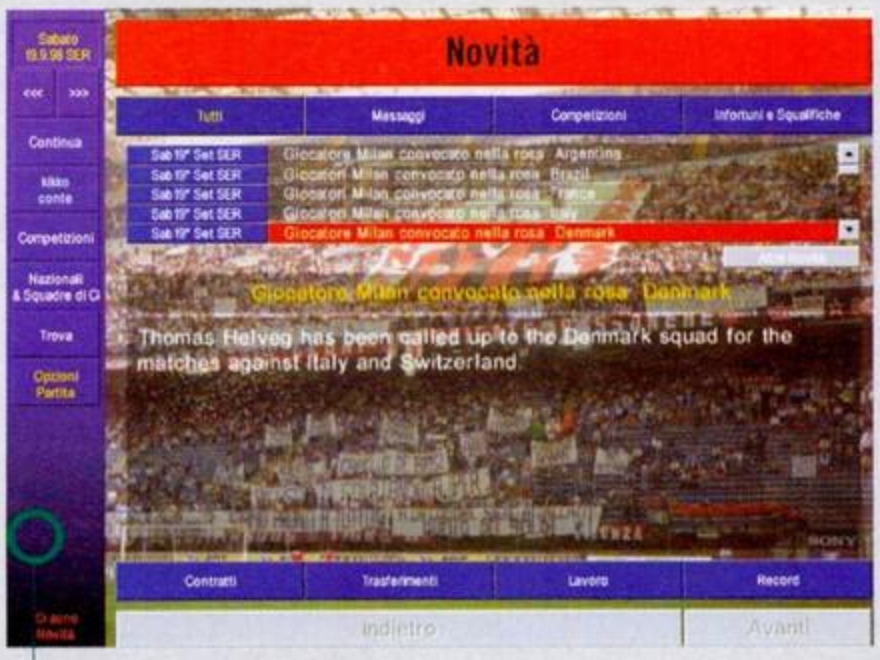
Mandare in giro quelli dello staff alla ricerca di uomini da aggiungere allo stesso staff fa parte dei doveri di un buon manager. Questa che vedete è la schermata che ne riassume i risultati.

Oltre alla Serie A e alla Serie B, sono presenti anche le migliori squadre di Serie C1, ottime per fare un po' di gavetta e capire i meccanismi di gioco.

Tra le varie schermate, risulta utile e interessante quella che riassume il possesso di palla nelle varie zone del campo.

Primo turno di coppa e l'Inter non si fa beffare, andando a vincere fuori casa contro quegli scarsoni del Ferencvaros. Questo è il tabellino completo di voti e statistiche.

Miiiiii... in nazionale c'è anche Di Canio! Speriamo non si metta a litigare con l'arbitro!



La schermata delle novità è comodissima per tenersi aggiornati sugli ultimi sviluppi di qualsiasi evento. Meglio ancora della posta elettronica.

Porcaccia!

Oltre alla telecronaca delle partite, anche qualche frase non è stata tradotta a dovere. In inglese mi informano che Helveg è stato convocato in nazionale.

Primavera!) è delineato da una mole di dati e cifre che lo descrivono nei particolari più intimi, compreso il non trascurabile aspetto caratteriale (vedi quanto detto su Edmundo!). E il bello è che, a differenza di altri titoli del genere, in CM3 tutti questi parametri, oltre a essere perfettamente attinenti alla realtà di ciascun giocatore, vanno realmente a condizionare il comportamento in campo del giocatore stesso, nessuno escluso. Se qualcuno dei vostri uomini non va d'accordo col resto dello spogliatoio, la sua schermata informativa non mancherà di farvelo sapere. E' importante che si riesca a mantenere armonia nell'ambiente della squadra, perché una compagine poco unita è destinata a ottenere risultati mediocri e non all'altezza di quanto si riuscirebbe a combinare con uno spogliatoio unito. Ecco che la prima dote di ciascun allenatore che si rispetti è quella di essere un buono

Alla fine della partita sarete sommersi da tonnellate di dati sul comportamento di ogni singolo giocatore.

psicologo, in modo da riparare per tempo a ogni diverbio o mancanza di adattamento che possa sorgere in qualcuno. Questo può essere fatto attraverso diversi modi, facendo sapere al giocatore quanto ci si aspetti da lui, oppure incitandolo con premi partita o premi gol.
Oltre alla gestione dei giocatori già presenti in rosa, è opportuno sguinzagliare i nostri talent scout alla ricerca dei vari campioncini sparsi per il globo. Se ci si vuole assicurare le prestazioni di un futuro Zambrotta, è il caso di muoversi per tempo: a ciascun dirigente è possibile assegnare una zona specifica del globo nella quale agire in qualità di osservatore, specificando, magari, quelle che

Telecronaca in inglese, purtroppo. Veron sta lanciando Asprilla nelle maglie della mia retroguardia.

cartellino, per trovare un accordo sul prezzo e le modalità di trasferimento. Alzo io che abbassi tu, alla fine potreste riuscire a spuntarla con un prezzo decente, ma non è certo finita qui. Ora si tratta di mettersi d'accordo col giocatore, non solo in termini di contratto, ma anche sul ruolo e l'importanza che abbiamo intenzione di dare al giovane nell'ambito della nostra squadra. E' facile convincere un giocatore dicendogli che è assolutamente indispensabile ai nostri schemi, ma se poi non lo faremo giocare con continuità l'inganno rischia di tramutarsi in un'arma a doppio taglio, visto che il giocatore s'innervosirà facilmente perdendo la fiducia nell'allenatore. Di contro, bisogna fare attenzione a non esagerare dicendogli che lo prendiamo solo perché proprio non sapevamo a chi assegnare la maglia numero 46, poiché si rischia di far saltare la trattativa proprio in ultimo, vanificando il lavoro compiuto sino a quel momento. Sovente accade che, oltre a voi, ci siano altre squadre interessate a un giocatore: ecco, quindi, partire tutta una serie di trattative della serie "se mi lasci Tizio io ti cedo Caio e ti do anche Sempronio in prestito", degne delle migliori sessioni di Fantacalciomercato con gli amici (ore dalle quali il sottoscritto esce regolarmente distrutto e provato come nemmeno il Bossetti dopo un torneo di Micromachines!).
Come ogni buon fisioterapista sa, per ottenete il massimo da ciascun giocatore è cosa buona e giusta allenarlo in maniera diversificata a seconda del ruolo in campo e del momento della stagione che si sta affrontando. A inizio stagione occorrerà puntare l'attenzione soprattutto al raggiungimento di una buona forma fisica, senza esagerare troppo per non ritrovarsi a campionato avanzato con i giocatori spompati per il troppo carico subito nei primi mesi di lavoro. Per ciascun calciatore sarà poi opportuno preparare una tabella di allenamento specifico: Bierhoff, ad esempio, andrà allenato nelle conclusioni in porta, Montero nei contrasti e Giannichedda nel controllo di palla. Questo nel caso optiate per la scuola di pensiero che predilige un'estrema specializzazione dei giocatori in una caratteristica a scapito di altre. Nel caso decidiate invece di migliorare i vostri uomini nei loro punti deboli, il discorso da fare è l'esatto contrario. Sappiate però che, così facendo, raramente riuscirete a ottenere solidi e duraturi risultati, a meno che non abbiate deciso di trasformare completamente un giocatore, trasferendolo da un ruolo a un altro totalmente differente (vedi Guly, che nel Milan è passato da attaccante puro a giocatore di fascia).

Come vedete, i risultati sono abbastanza verosimili. Qui manca il posticipo, Juventus – Perugia.

Toh, che bello! A inizio stagione si possono addirittura assegnare i numeri di maglia! Fico!

ZONA E CATENACCIO

L'allenatore serio è uno che trova sempre il giusto compromesso tra il credo nei suoi schemi e la necessità di modificare la squadra a seconda dell'avversario che sta andando ad affrontare. CM3 implementa un sistema di gestione e creazione degli schemi davvero efficace e completo. Oltre agli schemi già presenti (che, detto per inciso, funzionano che è una meraviglia) è possibile crearne di nostri. Dopo aver deciso la posizione di massima dei nostri uomini sul campo di gioco, è possibile assegnare a ciascun giocatore un movimento ben preciso a seconda della zona di campo nella quale si svolge l'azione, dipendentemente dal fatto di essere in possesso o meno del pallone. Un sistema che mi ha ricordato molto quello in auge molto tempo fa nella serie Player Manager per Amiga (so bene che ci sono molti di voi, soprattutto quelli un po' stagionati, che lo hanno giocato), e che ritengo essere in assoluto il migliore e il più completo sotto tutti i punti di vista. Diventa così facile predisporre sovrapposizioni, incroci e tagli in area, che quasi sembra non si sia fatto altro nella vita! Assente invece, e non se ne capisce il motivo, la possibilità di scegliere se giocare a uomo o a zona, anche se il tipo di marcatura è, talvolta, implicitamente insito nello schema che adottate. Tutto sommato, però, vista la completezza della simulazione, la mancanza di tale opzione sembra una mancanza non indifferente. Ci si può consolare, comunque, con tutte le varie opzioni correlate alla partita vera e propria, e cioè l'applicazione o meno del fuorigioco, del pressing asfissiante piuttosto che un catenaccio di attesa, del tackle duro piuttosto che morbido.
Le partite si svolgono come tradizione della serie, vale a dire tramite azioni descritte su schermo, con una barra che indica la percentuale di possesso palla negli ultimi cinque minuti di gioco. In qualsiasi momento si possono modificare le tattiche, operare sostituzioni e spostamenti di uomini da una zona all'altra del campo, a seconda di come stanno andando le cose. A fine partita avremo a nostra disposizione una serie di tabelle statistiche (prima fra tutte quella dei voti ai giocatori), dalle quali valutare le prestazioni sia della squadra nel suo complesso che per quanto riguarda i singoli, in modo da operare le opportune modifiche in vista dell'impegno successivo.

Dopo lunghe trattative, ecco Negri sopraggiungere in rossonero.

STRUNZ!

Graficamente parlando, CM3 è un gioco pulito ed estremamente essenziale. Tutte le schermate sono accompagnate da sfondi attinenti alla sezione che le riguardano: troverete stadi, allenatori, presidenti e, soprattutto, tonnellate di immagini di gioco. Il vero cuore della simulazione è comunque il calcolo delle variabili di gioco e il caricamento dei chilometri di dati riguardanti le squadre. Questo è il vero tallone d'Achille di CM3 che, sebbene sia la simulazione manageriale in assoluto più completa presente in commercio, paga lo scotto di tanta completezza con una pesantezza di esecuzione che nemmeno il motore di Unreal si ritrova. Sarebbe stato opportuno fare dei passi avanti rispetto al titolo precedente della serie, alleggerendo per lo meno il caricamento dei dati e l'utilizzo del file di swap. Vi sembra possibile che ogni partita salvata occupi su hard disk la bellezza di 60MB? No, dico...sessantamilionidibyte Senza contare che l'installazione massima (assolutamente consigliata se non volete addormentarvi tra una schermata e l'altra) occupa 630MB. Oltretutto, se non volete ricorrere troppo allo swap, il minimo di memoria necessaria per giocare decentemente ammonta a 64MB, ma se ne avete 128 tanto di guadagnato!
Dell'aspetto sonoro ve ne parlo poco, sia perché non è che ci siano molti effetti degni di nota, sia perché in un manageriale è senz'altro un aspetto più che trascurabile.
Mi accorgo di aver quasi esaurito lo spazio a mia disposizione, e quindi chiudo rimandandovi al commento, ma soprattutto al box sui voti della grandiosa partita redazionale...

Il campionato è già iniziato da qualche giornata, e quindi ho ritenuto opportuno ridurre il ritmo di lavoro in allenamento tramite questa schermata.

Ivan "Kikko-Nakata" Conte

PC

Ragazzi, che gioco! Era dai tempi di "Player Manager" e di "The Manager" per Amiga che non mi esaltavo così per un manageriale di calcio. Devo essere sincero: dopo aver giocato CM2 mi aspettavo un mezzo flop dal terzo capitolo della serie dei fratelli Collyer, visto che il predecessore era già abbastanza completo e sufficientemente giocabile. E invece CM3 è un vero passo avanti nel genere delle simulazioni manageriali. Ora tutto è molto più realistico e coinvolgente: l'attenzione posta anche al più piccolo dettaglio rende ogni momento della partita interessante e vario. Certo, molti di voi rimarranno un po' perplessi davanti a tanta mole di dati con la quale aver a che fare, visto che per la buona riuscita di una stagione non ci si può permettere di trascurare il benché minimo aspetto, a cominciare dal calciomercato, fino all'affinamento e alla modifica delle tattiche di gioco a seconda dei giocatori a vostra disposizione. Ma vi assicuro che ci farete presto l'abitudine, entrando appieno nello spirito della simulazione . Sono stati completamente riveduti e corretti tutti gli algoritmi che gestiscono i confronti tra le squadre, rendendo i risultati e le classifiche molto più attinenti a quelli che sono i valori effettivi delle controparti reali di ciascuna società. Questo non vuol dire che l'Inter non avrà la possibilità di retrocedere in Serie B, ma la probabilità che ciò accada è limitata a una rara singola stagione sbagliata, considerando che nell'annata successiva al 99 percento la promozione in Serie A è garantita. Molto comoda e intuitiva la fase di gestione delle tattiche di gioco: in ogni momento della partita si ha veramente l'impressione che le nostre modifiche e le nostre decisioni abbiano un effettivo impatto sulla condotta di gara dei nostri giocatori. CM3 è anche una vera e propria enciclopedia del calcio, con tonnellate di statistiche per ogni squadra o giocatore che sia. Il database è aggiornatissimo: tanto per farvi un esempio, nel Milan sono già compresi i nuovi acquisti Giunti e Alyu, e se andate a dare un'occhiata a Sevchenko, scoprirete che ha già un contratto con la squadra rossonera a partire da giugno. La parte di gestione delle finanza è ridotta all'osso, poiché l'unica variabile sulla quale si può lavorare è quella dei soldi da gestire per le vendite e gli acquisti. Niente sezioni riguardanti le sponsorizzazioni e i diritti TV, dunque, ma tutto sommato non se ne sente molto la necessità, visto che è già fin troppo complesso stare dietro alla gestione della squadra e dei giocatori. Dopotutto mi sembra fin esagerato dover decidere quanti bagni deve avere lo stadio e quanti watt sono necessari per l'illuminazione del campo, non trovate? L'unica perplessità che mi sento di muovere riguarda la pesantezza con la quale CM3 gestisce ogni piccolo evento: serve veramente un computer di tutto rispetto per far girare il gioco a dovere, ma soprattutto un hard disk veloce e tanto, tanto capiente. Ma si sa, le belle cose si pagano salato...

HARDWARE

Discorso delicato. Dimenticate quanto scritto sulla confezione e date retta al sottoscritto: per giocare "decentemente" serve quanto mai un hard disk bello grosso e veloce (magari SCSI) e tanta memoria volatile, diciamo un bel 64MB. Altro discorso riguarda il processore, che nel caso di CM3 è veramente spremuto al massimo: un Pentium 200MMX dovrebbe garantirvi sufficiente potenza di calcolo, ma se avete un Pentium 2 tanto di guadagnato. Il CD-ROM vi servirà solo per avviare il gioco e poco altro (non sognatevi nemmeno di evitare l'installazione completa!), per cui direi che un bel 8x basta e avanza. Per i pochi effetti audio è sufficiente una scheda audio compatibile con le DirectX 6.0. Come dite? Avete appena comprato una Voodoo2? Spiacente ma con CM3 ci potete solo cuocere le uova! Salut!!!

daL 9 NovEmBRe oCcHio a cOsa gUaRDi.

LioN nEtworK DAl LuNeDI Al veNeRdI oRE 20 su tmc2

www.elleti.it/lion

VEdRai cosA viNcI.

tmc2

Dal 9 novembre la tua trasmissione preferita torna alla grande su TMC2 con un sacco di novita' interessanti. Un sito Internet sempre piu' ricco, e il gioco interattivo di Lion tutto nuovo e ancora piu' dinamico, con scenari 3D di adrenalina pura, che ti incolleranno alla TV e al telefono.

E con Lion (sempre lui, lo snack per ruggire di piacere, una meravigliosa barretta di wafer e cereali ricoperta di squisitissimo cioccolato al latte) a gennaio parte un fantastico concorso:

puoi vincere ogni settimana uno Scooter Lion Dragster by Italjet, e alla fine ci sara' una super estrazione di altri 10! Le istruzioni per partecipare e tutti i particolari li trovi sulla confezione di Lion.

Lion network

Dal 9 novembre, Lion Network e' in onda con tutto questo e anche di piu'. Chi ce', ce'. Chi non ce', peggio per lui.

Rooaarr.

Nestlé

INFO LION NETWORK

M A R Z O

Lion network

1 arte

Erberto Carboni uno dei maggiori protagonisti della grafica italiana
Parma - Palazzo Pigorini
fino al 14 marzo

Rassegna sulla pittura dei Fauves
Torino - Palazzo Bricherasio
fino al 16 maggio

Mel Ramos - Pop Art Americana
Modena - Palazzo dei Giardini Pubblici
fino al 25 aprile

1

2 musica

CONCERTI

Kiss
Milano FilaForum
15 marzo

Ani di Franco
Nonantola (Mo) - Vox il 13 marzo
Roma - Palladium il 17 marzo
Milano - Magazzini Generali il 18 marzo

Blur
Cranberries
Skunk Anansie

Titolo: 13
Titolo: Promises
Titolo: Post
Orgasmic Chill

2

3 tecnologia

Smau Cadd
Milano - Fiera di Milano
dal 24 al 27 marzo

Campus - Salone dello studente
Milano - Fiera di Milano
dal 25 al 27 marzo

3

4 esplorazione

Cartoomics
Milano - Fiera di Milano
dal 4 al 7 marzo

Star Trek
Roma - Galleria Colonna
fino al 5 aprile

Eco Futuro
Milano - Fiera di Milano
dal 10 al 14 marzo

4

5 sport

Campionati di discesa e slalom con canoa
Subbiago (Roma)
dal 22 al 23 marzo

Gram Premio di Australia
7 marzo

Trofeo Cadetti Formula Sumor
Monza
dal 20 al 21 marzo

5

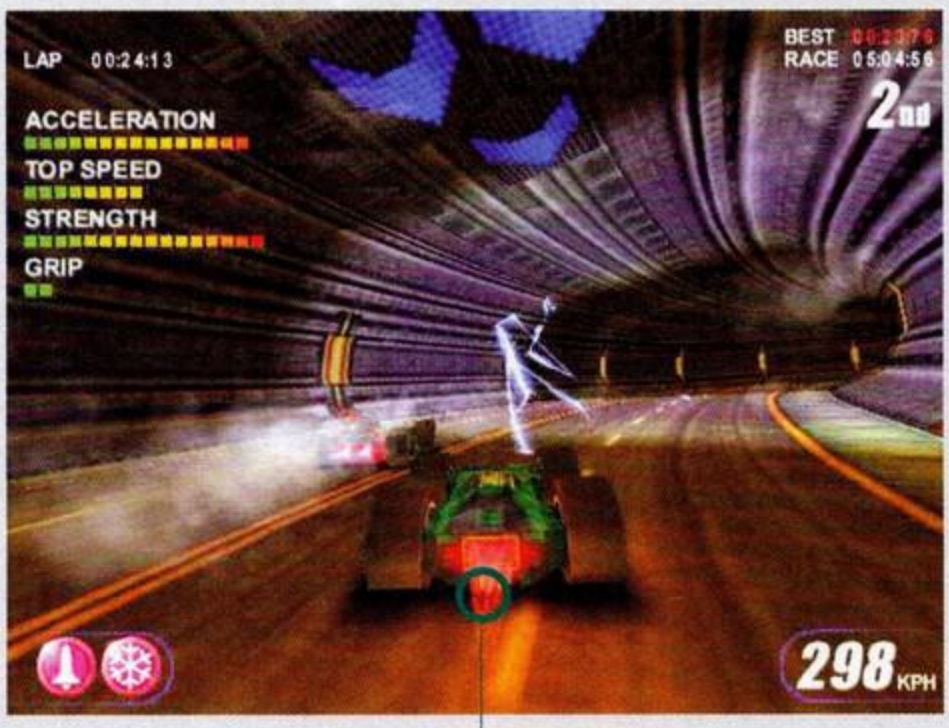
rollcage

Che cosa succederebbe se le astronavi di Wipeout 2097 avessero le ruote?

Un casino terribile, non c'è dubbio, ma probabilmente mai ci si aspetterebbe un qualcosa di così veloce, ingovernabile e assolutamente fuori di testa come le diaboliche automobili di Rollcage. La Psygnosis, dopo i fasti del celebre gioco di corse futuristiche e dopo le alterne vicende della serie Destruction Derby, torna di nuovo sui monitor dei nostri PC con un titolo dedicato all'alta velocità e alla cattiveria pura. In uscita anche per PlayStation, Rollcage vi trasporterà in un futuro prossimo venturo, in cui le competizioni automobilistiche saranno al limite della legalità e in cui non ci saranno regole di gioco ma varrà solamente la legge del più forte. Una premessa simile vi farà immediatamente capire come l'ossatura di questo nuovo titolo non sarà solo l'abilità e la precisione di guida, ma anche la subdola malvagità legata all'utilizzo di mezzi non sempre ortodossi. Anzi, una delle prerogative di Rollcage sarà proprio quella di utilizzare armi e oggetti bonus con lo scopo di proteggere sé stessi o di far male all'avversario. A questi simpatici gingilli ho dedicato un box apposito, per cui non vi sto ad annoiare oltre e passo alla descrizione di quello che è l'incredibile modello di guida più volte definito dagli stessi game designer "molto realistico". Probabilmente alla casa della civetta bianca devono avere le idee un po' confuse in termini di realtà e finzione videoludica (del resto a Liverpool si beve dell'ottima birra...), dato che le monoposto di Rollcage tutto sembrerebbero fuorché una trasposizione videoludica di reali auto da corsa. Tralasciando il look decisamente massiccio e tozzo, va notato come questi simpatici attrezzi meccanici non abbiano solo la capacità di girare a destra e sinistra, ma anche il pregio (o il difetto) di ribaltarsi continuamente senza subire il minimo danno. In altre parole se l'auto si dovesse cappottare non ci sarebbe nessun problema, non sarebbe necessario nessun movimento per rimetterla dritta, dato che le quattro ruote continuerebbero ugualmente a girare e voi a guidare. Gli pneumatici particolarmente grandi, infatti, consentono a queste belve a quattro ruote di poter correre anche rovesciate, generando incredibile confusione e caos in generale. Se a ciò aggiungiamo la possibilità (ancora una volta tutt'altro che reale...) di correre sfidando le leggi gravitazionali su pareti o sul soffitto di tunnel e strutture, il quadro che ne esce è completo e gli accaniti bevitori saranno già alla ricerca dei biglietti per un week-end alcolico nella cittadina che ha visto salpare il celebre transatlantico di titanica memoria e il sottomarino giallo dei quattro capelloni più famosi del mondo.

Il buio della notte di Neoto è rischiarato dalle fiamme sulla pista e dalla scia della mia trivella elettronica...

In entrata e in uscita dai tunnel si manifesta uno sbalzo di luminosità decisamente credibile. In lontananza si nota l'auto dello Svanoni che, urtando quella del Bossetti, produce incredibili scintille. I due ne usciranno brutti più del solito...



Gli splendidi effetti delle luci trovano massima espressione nei tunnel, in cui si ha quasi l'impressione di trovarsi allo Space di Domenica pomeriggio..

Mentre quel tamarro di Tony si esibisce in mosse che nemmeno Raffo ubriaco saprebbe ripetere, eccovi la schermata di selezione dell'auto.

Quel gigantesco masso ha rischiato di travolgermi. Adesso, però, se lo troveranno di fronte gli avversari che inseguono inferociti...

controllo e dal continuo sobbalzare dell'auto da una parte all'altra della strada, cappottandosi e rigirandosi in continuazione, mentre le esclamazioni di stupore saranno il frutto del fascino della splendida grafica che corre via veloce sullo schermo. I poligoni presenti sono davvero tantissimi e gli effetti scenografici si miscelano numerosi in maniera decisamente sconvolgente. L'azione frenetica e

concitata è comunque l'elemento dominante, sempre presente e sempre scandita da ritmi elevatissimi. Il fulcro del gioco è un campionato non ufficiale, composto di tre leghe principali (Gemelli, Scorpione e Toro), ciascuna formata da tre o quattro gare e due livelli di difficoltà. In ogni competizione dovrete vedervela contro cinque agguerritissimi nemici, cercando di tagliare per primi il traguardo e racimolando così preziosi punti per la classifica iridata. Una volta vinto un campionato (o una lega) si attiva una modalità bonus che può consistere nei circuiti specchiati o nell'attivazione delle arene (in totale quattro) in cui ci si scontra uno contro uno in una lotta all'ultimo secondo o all'ultimo

missile. A proposito di modalità di gioco, vi segnalo la presenza dell'immancabile arcade, in cui si sceglie un'ambientazione, una pista e si gareggia contro gli altri avversari, cercando di arrivare al traguardo prima possibile. Non manca nemmeno il "time trial", corsa contro il cronometro, nella quale gli unici bonus che potete raccattare in giro sono le cariche turbo, così come la pratica in cui apprendere tutti i segreti di guida, o quasi...
Grande supporto anche per il multiplayer, che prevede più utenti in contemporanea sia su uno stesso computer che in rete locale o collegamento via modem. Nel primo caso si beneficia dello split-screen, modalità questa in grado di supportare fino a quattro giocatori: in questa circostanza, tuttavia, il gioco

Questo passaggio è decisamente strettino. Chi terrà giù il piede passerà per primo. Per gli altri solo tristezza e noia.

viene a perdere parecchia spettacolarità, dato che la porzione visibile di scenario si riduce sensibilmente e che tutto ciò che si muove su schermo lo fa con scatti che farebbero invidia al più abile degli scalatori in bicicletta. Per quanto riguarda il gioco in rete, il gruppo di partecipanti si allarga fino a otto e le gare si fanno davvero esaltanti e frenetiche.
Le ambientazioni saranno quattro, mentre le piste in ciascuna di esse varieranno da un minimo di tre fino a un massimo di quattro, per un totale di quattordici tracciati differenti (esistono tuttavia delle piste bonus). I tre circuiti di Naoto City saranno ambientati in una megalopoli del futuro (che rifà il verso a quella che sarà la Tokio di domani), piena di superstrade, rampe sopraelevate, tunnel e alte mura a delimitare la carreggiata. Generalmente le gare si svolgeranno in notturna e non sarà raro imbattersi in violenti acquazzoni e in avversari particolarmente agguerriti. Per gli amanti delle ambientazioni tropicali ci sarà Harpoon, curiosa via di mezzo tra una spiaggia hawaiana e le highland scozzesi, con tanto di nebbiolina e palme a fare da contorno. In questo caso i tracciati saranno quattro e saranno caratterizzati da strettissimi canyon alternati a tratti decisamente larghi e percorribili ad alta velocità. Il terzo scenario è quello innevato di Saphire, regione costantemente bloccata dal freddo e dal gelo, in cui gli unici abitanti sono membri dell'esercito intenti in esperimenti

Quelle frecce blu dipinte sulla strada sono il più semplice e classico dei power-up. In puro stile Wipeout vi faranno guadagnare una manciata di chilometri in più.

Aiutooo... quel missile mi sta inseguendo e dato che è a ricerca automatica non mollerà finché non sarò saltato in aria. Notate comunque l'illuminazione sul terreno provocata dalla scia colorata.

militari all'interno di basi segrete. I tre circuiti presenti sono abbastanza ostici, soprattutto per la scarsa aderenza e per l'assenza di power-up (quasi tutti concentrati in un'unica zona). L'ultima ambientazione di gioco è quella del Mondo Esterno, corteccia vulcanica di un pianeta invivibile e abitato solo da raffinerie e altre installazioni estrattive. I quattro tracciati sono pieni di lava e di crepacci, e sono attraversati da numerosi solchi che danno vita a canyon e strettoie, salti e gallerie: insomma, un vero inferno.
Le auto disponibili saranno sei e ciascuna sarà caratterizzata da un pilota differente, appartenente a una nazione . Non che questo influenzi particolarmente il suo comportamento in pista (per quello ci saranno le quattro caratteristiche che vi descriverò tra breve), ma i sei personaggi sono dei cialtroni di un livello tale che una veloce menzione era il minimo. A tal proposito, ciascuno di loro è segnato da una storia e da una motivazione differente che lo ha spinto a partecipare all'assurdo campionato. Vincendo le varie prove con i diversi piloti da strapazzo si potrà assistere a piccoli filmati che ne illustreranno gioie e dolori.
Le auto, invece, sono contraddistinte da quattro

POTERE SU...

Come accennato durante la recensione, la vera anima di Rollcage è costituita dagli incredibili power-up che è possibile raccattare lungo i tracciati. Eccovi dunque una breve rassegna delle armi più intriganti e dei gingilli più appetitosi che potrete installare sul cofano della vostra utilitaria.

MISSILE SUL PRIMO
Si tratta di un'arma davvero intelligente e devastante al tempo stesso, dato che è costituita da un missile guidato che va a snidare il primo in classifica e lo riduce in mille pezzi. Strategicamente può fare la differenza, specie se siete costretti a inseguire da lontano.

MISSILE
Il più classico dei missili a puntamento diretto. Fate fuoco e lo vedrete partire lungo la traiettoria impostata dall'auto urtando qualsiasi cosa trovi sul suo cammino. In alcuni casi è dotato di un sistema di targeting che gli consente di centrare oggetti o edifici posti ai margini della pista con conseguente innondamento di quest'ultima con detriti e macerie.

TRIVELLA ELETTRONICA
Un triplice missile che viene generalmente sparato contro gli avversari o contro componenti dello scenario con lo scopo di seminare detriti lungo la pista. Ideale nei canyon o in prossimità delle pareti rocciose che possono essere mandate in frantumi con immenso sollozzo, ehm... sollazzo.

TURBO
Nulla di più ovvio: una scarica di pressione nelle turbine con conseguente impennamento della velocità oltre ogni pensabile immaginazione. Usatelo con estrema cautela, evitandolo nei tratti accidentati e non facendone economia nelle sezioni più aperte.

SCUDO
Lo scudo protettivo è un dispositivo decisamente importante, dato che vi consente di uscire indenni da quasi qualsiasi tipo di collisione. Può essere la vostra ancora di salvataggio in moltissime occasioni, sia che vi troviate invischiati nella più terribile delle bagarre, sia che siate il bersaglio dei missili a ricerca.

GHIACCIO ELETTRICO
Emette delle scariche elettriche che hanno il non indifferente pregio di generare un campo ghiacciato attorno all'auto bersaglio, rendendone particolarmente problematico il controllo. Da utilizzare nella bagarre e nei tratti di pista molto accidentati o tortuosi (provatelo nei tunnel).

WARP
L'arma strategica per eccellenza: in più di un'occasione ho vinto solo perché poco prima del traguardo ho risucchiato in un vortice spazio temporale l'avversario che mi precedeva. Si tratta di un portale che si apre di fronte al bersaglio e lo risucchia in una dimensione parallela, depositandolo immediatamente dietro la vostra auto.

TEMPO
Usate questo power-up e il tempo si dilaterà per tutti gli avversari, che procederanno al rallentatore. Bellissimo l'effetto di distorsione, un po' meno quello cronometrico, dato che chi ne è vittima perde veramente tantissimi secondi.

FBS SEX PULSE
Probabilmente l'arma più devastante del gioco. Raccogliete questo rarissimo power-up e non potrete fare a meno di sentirvi felici, in pace con il mondo e pronti a raccontare barzellette futuristiche tipo "un androide entra in un caffè: SPLASH", oppure storielle sui miti delle corse come "Niki Lauda entra in un caffè: SPLASH". Terrificante.

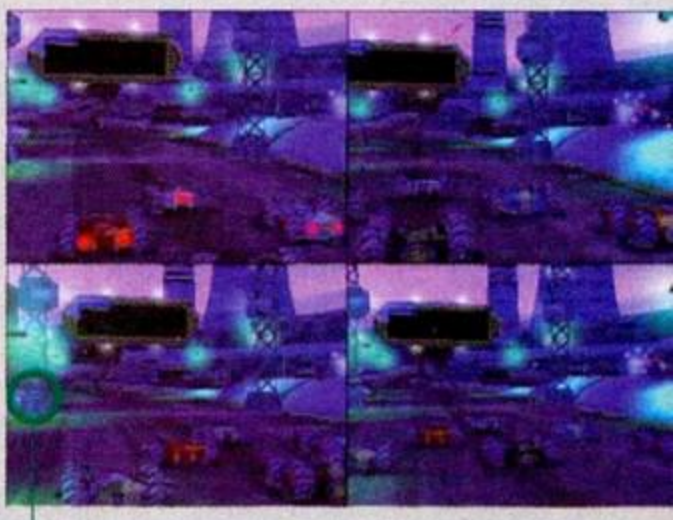
Aaagh... quel marrano dietro di me ha appena sparato un Warp e presto sarò risucchiato in quel portale.

parametri che riguardano accelerazione, velocità, resistenza e tenuta di strada. Vi consiglio vivamente di tenere sott'occhio il grip, dato che la tenuta è spesso e volentieri precaria e almeno all'inizio è bene prendere confidenza con un mezzo ben ancorato al suolo. In ogni caso aspettatevi derapate e sgommate d'altri tempi.
Le condizioni atmosferiche sono variabili (anche se non in maniera dinamica) e pertanto vi ritroverete a gareggiare sotto incredibili acquazzoni o nel bel mezzo di lievi nevicate. L'effetto degli agenti atmosferici oltre che grafico è

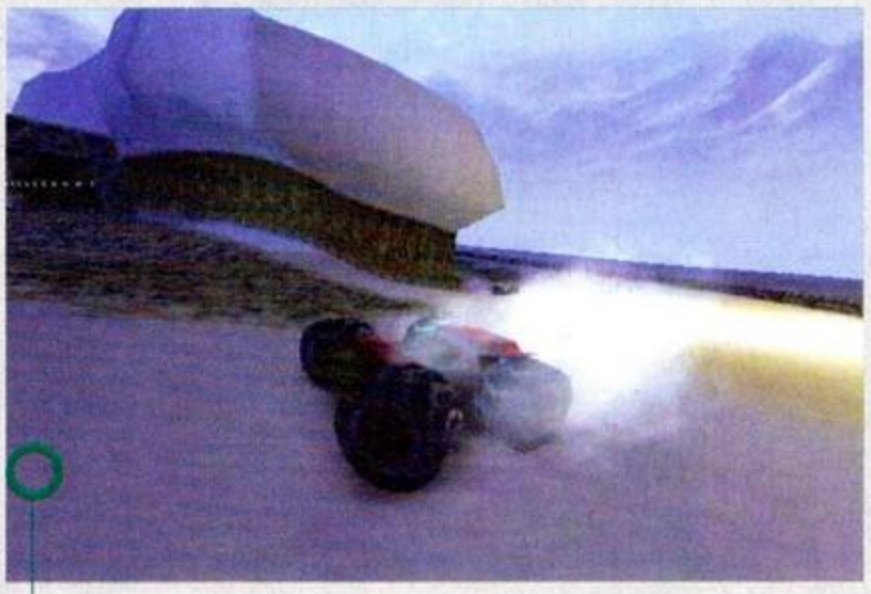
I tagli e le deviazioni sono spesso nascosti e difficili da scovare. Generalmente, poi, presentano sempre qualche sorpresa poco gradita. Provare per credere...

anche pratico, dato che il manto stradale diventa in questi casi scivoloso e molto insidioso. Da segnalare, poi, il bellissimo effetto sul vetro della monoposto di goccioloni e fiocchi di neve. Le gare si svolgeranno in tre possibili momenti della giornata: alba/tramonto, giorno o notte. Ne consegue un differente aspetto dei vari tracciati che tendono a colorarsi in base al livello di illuminazione presente. Le visuali disponibili sono tre e sono tutte abbastanza funzionali ai fini del gioco.

E mentre tutti si aspettavano il nuovo Wipeout...
... alla Psygnosis hanno pensato bene di proporre un'astuta variante sul tema. Non è che il succo del discorso cambi poi di moltissimo, dato che anche in questo caso ci si ritrova a gareggiare su una moltitudine di tracciati pieni zeppi di ostacoli e di power-up, mediante i quali abbrustolire il fondo schiena dei rivali. Di nuovo c'è la possibilità di interagire notevolmente con gli scenari di gioco, e dicendo questo non intendo solamente il poter prendere strade diverse o scorciatoie ma anche il fatto che moltissimi elementi presenti su



Giocare in quattro è divertente, ma se vi aspettate qualcosa tipo Mario Kart fareste meglio a darvi una svegliata. Non c'è 3Dfx che tenga e il frame rate scende più o meno al livello del numero di amplessi che lo Svanoni ha avuto in tutta la sua vita (basta una mano... in tutti i sensi).



Guidare in sbandata controllata sarà uno dei comandamenti cui sottostare.

schermo sono distruttibili. Ciò apre nuovi orizzonti strategici a Rollcage.
La possibilità di distruggere installazioni creando detriti e macerie tra sé e gli avversari o seppellendo un avversario in fuga, infatti, è qualcosa di esaltante e di gratificante. Se a ciò aggiungiamo l'attenta gestione dei due power-up utilizzabili per volta, si capisce come in fondo Rollcage sia sì un arcade ma anche un gioco in cui bisogna utilizzare un briciolo di materia grigia e di strategia di gara. I power-up sono tanti e il loro utilizzo va effettuato al momento giusto e nel posto giusto, pena lo spreco del prezioso armamento. Da un punto di vista tecnico bisogna riconoscere che l'impatto grafico è senza dubbio eccezionale: gli scenari di gioco sono molto ben realizzati, sono ricchi di dettaglio e i colori utilizzati per la palette, sebbene in alcuni casi troppo accesi, risultano piacevoli e ben miscelati. Gli effetti scenografici poi si sprecano e luci ed esplosioni colorano lo schermo come un carnevale futuristico. Il fumo che si solleva dopo le esplosioni, la scia luminosa lasciata dai missili, la nebbia che limita la visibilità o la trasparenza delle onde elettromagnetiche generate da alcune armi sono quasi allo stato dell'arte. Le animazioni sono buone e la fluidità si mantiene sempre su livelli decisamente alti (sempre che abbiate un signor computer NdBoxHardware). Il motore del gioco è infatti ben realizzato e in più di un'occasione la bontà del codice Psygnosis si vede.
Quello che sembra un po' mancare è invece la giocabilità pura, non tanto per la mancanza di immediatezza (che invece c'è tutta), non tanto per la complessità del sistema di controllo (davvero elementare), quanto per il feeling con il mezzo a quattro ruote, che risulta particolarmente difficile da guidare, specialmente in alcune circostanze. Come già detto, la particolare struttura delle auto di Rollcage fa sì che ciascun bolide sia capace di ribaltarsi e continuare la sua corsa anche a testa in giù . Ciò si traduce in un continuo cambio di riferimenti e di diverse impostazioni dei comandi, dato che rovesciandosi l'auto si trova con la destra al posto della sinistra (perlomeno nella prima fase di ingaruffamento: generalmente il rovesciamento avviene dopo l'impennata su una parete o dopo un loop mancato all'interno di un tunnel. In questi frangenti l'auto va nella direzione opposta a quella in cui ci si aspetterebbe che vada, generando un po' di confusione che fa perdere secondi preziosissimi). In alcuni casi il momento di caos si protrae più del previsto, generando incavolature da manuale e frustrazioni infinite. Prendere confidenza con il mezzo, poi, è una cura solo parziale del problema, dato che l'imbesuimento dell'auto è sempre in agguato, specie nelle fasi più concitate e nei tratti misti. In fin dei conti si tratta di un gioco arcade, direte voi. Eppure vi avverto che in alcuni frangenti Rollcage diventa davvero frustrante (che poi è la ragione per cui non si è beccato qualche punto in più fino allo Star Player).

Ecco in tutto il suo splendore l'effetto grafico dello scudo. In lontananza si notano alcuni power-up pronti per essere raccolti. A contorno una simpatica esplosione: bello, no?

La distorsione del tempo è una delle sensazioni più sgradevoli del gioco, dato che lo sbocco Nikazzi è sempre dietro l'angolo.

Immagine che meglio di qualunque altra spiega l'essenza di Rollcage: l'ingaruffamento imperiale con scappellamento a destra.

PC

Ci sono alcuni titoli che sembrano essere nati apposta per entusiasmare e lasciarsi giocare e altri che invece proprio non ce la fanno. L'involucro è invitante, l'aspetto esaltante e l'interfaccia immediata. Eppure il feeling non si riesce a creare e si finisce con l'andarsene via frustrati o scocciati. Non è questo il caso di Rollcage, anche se il titolo sviluppato dalla Attention To Detail (forse non tutti sano che alcuni dei membri di questo team hanno lavorato su Indiana Jones and the Fate of Atlantis) si trova proprio su un'ideale linea di confine tra ciò che è intrigante e difficile e ciò che è solamente frustrante. Rollcage, infatti, avrebbe potuto essere un ottimo arcade, un gioco divertente, veloce, spettacolare, e invece non è riuscito a convincermi fino in fondo. I pregi ci sono e vanno ricercati nell'incredibile fluidità, nella formula accattivante, nella grafica sconvolgente, nella musica che pompa in continuazione... e tuttavia sono annullati da difetti che ne limitano il giudizio finale. L'appunto più significativo che si può muovere, come già detto, è proprio legato alla guidabilità dei mezzi meccanici. Le tozze auto del futuro proposte dalla Psygnosis, infatti, sono ingovernabili, schizzano da tutte le parti, si rovesciano, si impennano e fanno tutto tranne che stare dritte sulla carreggiata. Se riuscirete a essere così perseveranti da continuare a giocare probabilmente riuscirete a trarne grosse soddisfazioni (anche se il sottoscritto e MA, dopo aver vinto tutte le leghe e attivato le modalità segrete, non è che si siano appassionati più di tanto...), ma anche sul fronte giocabilità non leggo grandi cose. Le piste presenti sono molte, ma non sono poi così varie e alla fine si rischia di veder presto sfumare l'interesse. Insomma, un titolo carino che mostra le evidenti capacità della ATD (magari li risentiremo per il prossimo Wipeout), ma che non riesce a inserirsi nella lotta per il posto di miglior gioco di guida arcade.

HARDWARE

Per giocare tranquillamente a Rollcage la Psygnosis consiglia di utilizzare un Pentium 166 con scheda compatibile Direct 3D, 16MB di RAM, scheda sonora compatibile Direct Sound, lettore CD a quadrupla velocità, Direct X 6.0 e una decina di mega liberi su hard disk. Tuttavia, per poter godere al meglio gli splendi effetti grafici e poter giocare con un frame rate decente, il vecchio DuspiS vi consiglia vivamente un bel processore Pentium II 233MHz, con 32 MB di RAM e un'onestissima 3Dfx.

IL GIOCO ...
COMINCIA ADESSO

THE GAME

Dragon Fear

NINTENDO64 · Dreamcast · PlayStation · GAME BOY POCKET · SEGA SATURN

C.T.O. S.p.A. · LEADER Qualità Interattiva. · HALIFAX · DVD VIDEO

POWERED BY matrox · DIAMOND · CREATIVE

MAGIC The Gathering · WARZONE GAMES WORKSHOP · TSR

THE GAME

Dragon Fear

ROMA I

VIALE SOMALIA, 112 - 00199 ROMA - TEL. e FAX 06.860.34.24

ROMA II

PROSSIMA APERTURA

THE GAME

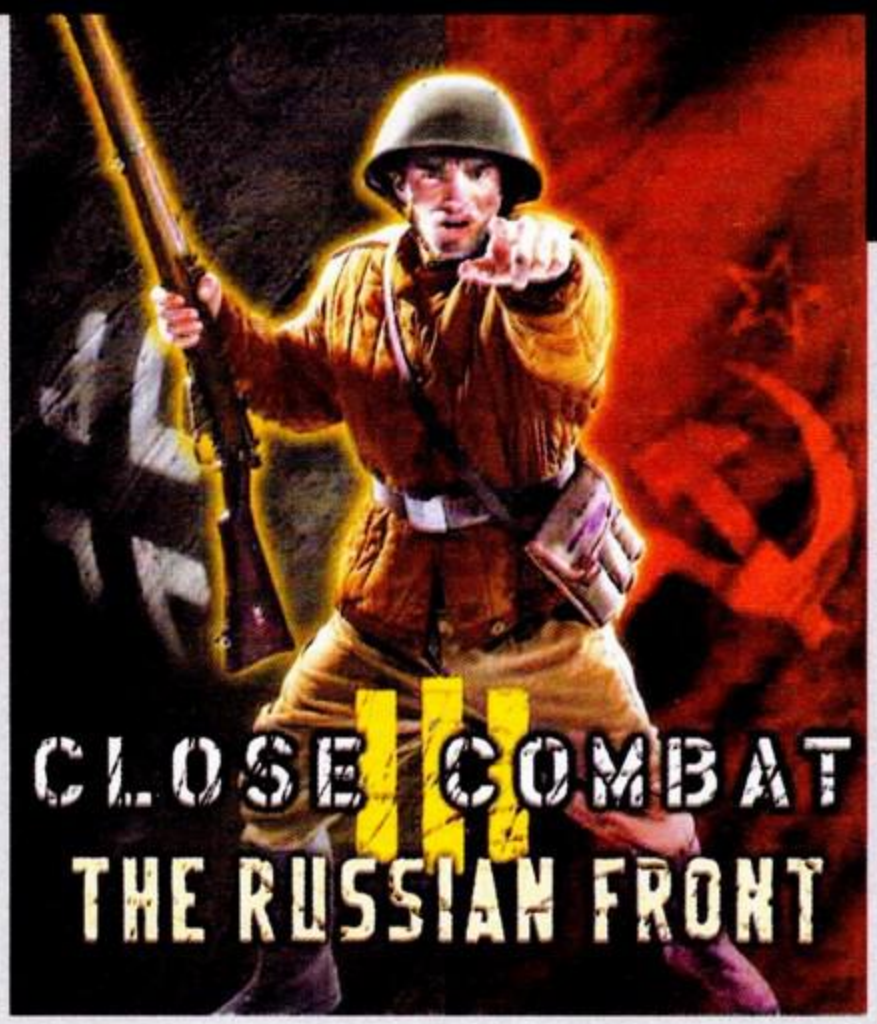
Dragon Fear

CORNER

LIBRERIA LIBERAMENTE

VIA RENATO FUCINI, 76 - 80 - 00137 ROMA

TEL. e FAX 06.87200808



Dopo aver dichiarato guerra (legale, s'intende!) all'antitrust americano, ora lo zio Bill ci prova con la guerra vera...

I miei uomini si stanno riposando in una serie di villettine a due piani. Anf anf...

Il numero delle missioni è veramente estes e la bandiera della Germania Nazista fa bella mostra di sé nel pannello di scelta delle milizie.

Eh già, perché la Microsoft, visto il discreto successo dei due capitoli precedenti, ha ben pensato che fosse il caso di pubblicare il terzo capitolo della serie Close Combat, aggiungendogli di tutto punto il sottotitolo "The Russian Front". La Seconda Guerra Mondiale, si sa, è stata fonte ispiratrice di molti wargame, vista anche l'abbondanza di mezzi e di eserciti che vi hanno preso parte, e Close Combat non fa eccezione a questa semplice ma ferrea regola. Lo scenario, come potete evincere facilmente dal titolo (pur se non siete esperti anglofili), vede come principale ambientazione quelle che sono state le battaglie combattute tra l'esercito tedesco dei Nazi e le scalcagnate milizie russe, lungo le steppe sconfinate e le pianure che distinguono quel pezzo di territorio tra il confine tedesco e Mosca. La Storia (rigorosamente con la "S" maiuscola!) ha fatto un po' da maestra di vita a molti di noi (ma, evidentemente, non a tutti, visto quello che sta accadendo nel mondo di questi tempi, vedi Iraq e Kossovo) e quindi sapete già come andò a finire. The Russian Front vi dà l'opportunità di sovvertire, o confermare, di vostra mano quanto accadde ormai più di mezzo secolo fa, scegliendo se combattere con gli spietati Nazi o controllare le milizie rosse del popolo russo.

Quel passaggio obbligato (dal filo spinato) si è trasformato in una vera e propria trappola per i miei uomini. Fortunatamente la linea viola funge da speranza, indicando il sopraggiungere di un carro armato in rinforzo.

I diversi zoom permettono di avere sempre ben chiara la situazione sulla mappa. In questo caso l'immagine è stata colta dalla visuale più elevata.

SIGNORSI' SIGNORE!

The Russian Front si pone a metà strada tra un wargame propriamente detto e uno strategico in tempo reale in stile Red Alert, visto che contempla la complessità e l'estensione di truppe del primo genere e l'interfaccia del secondo. La primissima cosa da fare, come già detto, è scegliere da che parte stare, cosa questa che andrà a inficiare sia i mezzi di cui potrete disporre, sia le loro dotazioni in fatto di armamenti e accessori a disposizione. Una volta presa una decisione (la mia, per quanto riguarda le immagini in queste pagine, è caduta sui tedeschi), è cosa buona e giusta dedicare un po' di tempo a capire come funziona il tutto, onde evitare di trovarvi in battaglia durante una situazione incasinata e non sapere come sbrogliarvela. Oltre al mastodontico manuale, che vi spiega per filo e per segno ogni dettaglio del gioco (dandovi anche un background storico di tutto rispetto), vi viene in aiuto un comodo tutorial, diviso in cinque fasi, che vi metterà a vostro agio con quelli che sono i comandi essenziali per manovrare le vostre truppe a dovere. Fatto ciò, sarà giunta ora di scendere in campo scegliendo una delle tre modalità di gioco che The Russian Front vi propone: Operations, Battles e Campaign. Operations prevede una

Una carro russo, in esplorazione solitaria, ha incontrato le mie truppe che facevano un picnic! È inutile che vi dica che ne ho fatto un sol boccone...

Ognuno degli uomini che compongono i battaglioni è caratterizzato da una serie impressionante di variabili. Aaaaaaargh!

partita veloce in una singola mappa; l'opzione Battles, invece, è caratterizzata dal raggruppamento di una serie di missioni, comunque limitate a poche battaglie; Campaign, infine, altro non è che lo sviluppo di tutta la guerra lungo i quattro anni di presenza tedesca in territorio russo. Le vostre unità sono raggruppate in squadroni differenti a seconda della tipologia della squadra stessa. La prima cosa da fare è creare un gruppo di comando (del quale farà parte anche il vostro alter ego digitale), la cui presenza sul campo di battaglia andrà a condizionare le performance generali degli altri squadroni, in proporzione al rango che andrete a conquistare di vittoria in vittoria. In seconda battuta, fa molto bene all'economia del gioco impostare un certo numero di truppe composte da soldati semplici, con diversi compiti che spaziano dall'utilizzo delle armi anticarro, all'uso dei lanciafiamme, e via di questo passo. La terza tipologia di squadra comprende tutta quella categoria di veicoli da guerra, con diversi tipi di carri armati e mezzi blindati pesanti, che fanno la felicità dei guerrafondai incalliti. Infine, conviene sempre aggiungere un paio di gruppi di supporto che rifornirano di armi e accessori gli altri squadroni, in particolar modo i soldati semplici che hanno il brutto vizio di finire le munizioni sempre sul più bello.
Durante la fase di preparazione della battaglia (il solito briefing, insomma!) vi scoprirete sovente a usare il pulsante destro del vostro topo di appartamento, visto che un click ben piazzato vi darà la possibilità di ottenere dettagliate informazioni su ciascuno degli elementi delle vostre milizie. A tal proposito, mi sento di dire che The Russian Front è non solo un videogioco, ma anche un completo archivio storico di quanto accaduto nell'ultimo conflitto mondiale: per ogni battaglia è possibile conoscere il background storico e le condizioni che hanno portato le due milizie russe e tedesche a scontrarsi, così come ogni armamento è descritto con estrema minuzia in ogni suo piccolo particolare.
Ogni battaglia si svolge in modo diverso a seconda del tipo di gioco che avrete scelto nel pannello delle opzioni: potrete decidere, infatti, se la vittoria in una missione sia legata al totale debellamento delle milizie avversarie, alla conquista di maggior territorio in un determinato numero di minuti, o alla conquista di alcuni punti chiave segnati sulla mappa. Anche il cervello di un bradipo, per quanto lento possa essere (chiedere al Bossetti per maggiori delucidazioni), capisce che le tattiche da usare in battaglia si differenziano molto l'una dall'altra, in dipendenza del tipo di gioco da voi scelto. Un plauso ai programmatori, quindi, che con questa semplice ma efficace trovata hanno di fatto triplicato la longevità di The Russian Front, pur utilizzando sempre e comunque lo stesso sistema d'interfaccia.
Quest'ultima si rivela come una delle più comode in assoluto per quanto riguarda la gestione delle unità e l'impartizione degli ordini: col pulsante sinistro del mouse si seleziona il battaglione da comandare (se volete impartire lo stesso ordine a più unità dovrete ricorrere al solito sistema della selezione multipla attraverso la finestra elastica), mentre il destro farà comparire l'elenco delle azioni disponibili. Per ciascuna truppa esistono tre differenti modalità di movimento, dalla "sneak", più difensiva ma meno rapida, fino alla "very fast", veloce ma che mette i vostri soldati a rischio cecchino. Oltre a ciò, sarà possibile tirare a un determinato bersaglio, oppure sparare fumogeni per impedire la visuale di tiro ai soldati avversari. Per quanto concerne le situazioni di attesa, sarà possibile mettere i battaglioni in modalità "ambush", per mezzo della quale i vostri uomini si metteranno in attesa e spareranno solamente se il nemico si farà vedere entro un raggio di 30 metri, oppure comandare il "defend", con il quale i sodati scruteranno il territorio in una determinata direzione, liberi di decidere se attendere il fuoco nemico o attaccare di propria iniziativa. Per ciascuno dei comandi, l'interfaccia vi mostrerà una linea di colore differente a seconda dell'ordine impartito e della situazione di gioco. Tanto per farvi un esempio, se decidete di far sparare a un battaglione contro un carro che si trova dietro a un edifico, la linea sarà di colore rosso per indicarvi che il bersaglio è coperto; spostatevi, e la linea come d'incanto diventerà verde, a segnalarvi che il bersaglio è diventato visibile e può essere colpito con successo. Una variante è data dalle armi a getto (come i mortaretti o le bombe a mano), segnalatevi da una linea arancione: lanciare oltre un impedimento visivo non è impossibile, ma rende maggiore la possibilità di errore rispetto al campo libero. Il movimento delle unità (linea viola) può essere condizionato al passaggio in determinati punti obbligati, piuttosto che diretto verso un obiettivo, permettendo

Una squadra può essere composta da un sacco di elementi... guardate un po' questa!

In fase di briefing è utile dare un'occhiata alla mappa del territorio, se non altro per sapere di che morte dovete morire.

L'editor è veramente grandioso! (Premio "didascalia sintetica del mese"!)

Il tutorial fa bene la sua parte, ma senza una lettura approfondita del manuale non verrete mai a capo di certe situazioni.

astute manovre di accerchiamento senza che dobbiate prestare troppa attenzione a dove vanno le vostre truppe: basta impostare il percorso, e il gioco è fatto!
Le costruzioni, soprattutto nelle missioni avanzate, giocano un ruolo fondamentale nell'economia della partita: difatti, non solo fungeranno da riparo contro i proiettili avversari durante le fasi concitate di battaglia, ma il loro controllo è basilare per avere sempre un rifugio dove far riposare le vostre truppe. Ogni edificio più alto di un piano vi viene segnalato da un numero posto sul tetto, il quale vi indica il numero dei piani di cui è composto. Occhio, quindi, perché utilizzare le armi da lancio per colpire un obiettivo dietro un edificio di quattro piani, porta a un facile insuccesso. Talvolta, nel caso di costruzioni molto estese (tipo le fabbriche), è necessario effettuare anche combattimenti interni (con tutte le complicanze del caso) prima di ottenere il pieno possesso dell'edificio stesso.

AVANTI MARCH!
The Russian Front vanta un'Intelligenza Artificiale di tutto rispetto, anche se alcuni aspetti si sarebbero potuti implementare meglio. Innanzitutto, contrariamente a quanto accade in Red Alert, se un vostro battaglione viene attaccato durante una fase di movimento, questo si fermerà sovente a contrattaccare, ignorando di fatto il vostro precedente ordine. Oltretutto tende a ignorare ogni vostro ordine di movimento successivo, togliendovi la possibilità di compiere una ritirata. Per ovviare a questo, è stata inserita, nel menu delle opzioni, una voce contemplante la possibilità che i vostri uomini obbediscano indiscriminatamente ai vostri ordini, ignorando le situazioni in battaglia. Questo risolverebbe il problema, se non fosse che, così facendo, non potrete mai lasciare una squadra senza controllo, essendo questa incapace di muoversi autonomamente. A questo punto, oltre a dare maggiormente la possibilità di sparare in movimento (cosa che accade assai di rado), sarebbe stato bello che i programmatori avessero incluso la possibilità di shiftare tra le due modalità durante la battaglia, e non solo nel pannello delle opzioni, lasciando al giocatore potere decisionale a seconda dello sviluppo della tenzone. Per il resto non ci si può certo lamentare, se non che la lentezza del gioco vi lascia molto più tempo per decidere che cosa fare, rispetto agli strategici in tempo reale canonici, rendendolo un ibrido tra questo genere e i più complessi wargame. Questo fatto è ben lungi dall'essere un difetto, ma influisce sul tipo di gioco che andate a cercare quando comprate uno strategico.
Graficamente parlando, The Russian Front fa la sua bella scena per quanto riguarda gli scenari (scena...scenari...ma come scrivo? Max, perdonooooooooo!): belli da vedere, ben architettati ed estremamente vari, soprattutto quelli con un sacco di edifici e ambientati d'inverno. Altrettanto non si può dire delle unità, che risultano purtroppo abbastanza scarne e mal animate, ma in un gioco del genere non era certo lecito aspettarsi effetti speciali da 3Dfx (anche perché di 3D non ce n'è nemmeno l'ombra!). La risoluzione viaggia beata fino all'astronomica 1600x1200, ma già con una 800x600 si gioca in tutta tranquillità senza rinunciare a una buona visuale della mappa. A ogni modo, il ricco pannello delle opzioni permette di settare il gioco secondo le possibilità del vostro sistema, a meno che non siate in possesso di un Pentium 90Mhz o inferiore (ok, sto uscendo dal seminato: per questo c'è il box hardware).
L'aspetto sonoro delude un po', con un buon parlato (si può scegliere tra l'inglese e le lingue originali delle truppe), ma con degli effetti sonori così così, che hanno il difetto di interrompersi di botto per poi riprendere dopo qualche decimo di secondo, a causa dei necessari caricamenti. Nulla mi è dato sapere sulla possibilità che il gioco venga localizzato in italiano (la versione da me provata è in inglese), ma, visti i tempi, c'è buona speranza che alla Microsoft si ricordino anche del paese dei Santi e dei navigatori (oltre che degli allenatori!).
Per gli affezionati della multiutenza, è possibile giocare sia su internet che in rete locale, oltre al passaggio via seriale e modem. La presenza di un bell'editor di scenari fa il resto, permettendovi di sfidare il vostro miglior amico su un terreno a voi ben conosciuto.
Bon, volete sapere alla fine cosa penso di questo The Russian Front? Dai, che lo so che avete già letto il voto...

Ivan "Kikko" Conte

Zigo zago, non perché sono ubriaco, ma giusto per farvi vedere come funziona il comando di spostamento multiplo... bella lì!

La bandiera che vedete in mezzo a quell'edificio sta a significare che si tratta di uno dei punti chiave della mappa, da conquistare assolutamente senza indugio alcuno.

Nelle visuali un po' ravvicinate la grafica diventa un po' sgranata, ma tanto una così vicina non la userete mai!

PC

Ammetto di non essere un gran appassionato degli strategici in tempo reale, anche se con Red Alert e Starcraft mi sono divertito parecchio. Ciò non toglie che questo terzo capitolo della serie Close Combat abbia dato del filo da torcere anche a un paio di miei amici avvezzi al genere, oltre che al sottoscritto. The Russain Front è un gioco difficile e impegnativo, che va digerito poco per volta, vista la grande mole di informazioni che è necessario assimilare per apprezzarne la completezza. Il gran numero di scenari, assieme alla possibilità di scegliere tra tre diverse tipologie di gioco, garantisce una longevità mica da ridere. Aggiungete il multiplayer e l'editor di livelli e non avrete più da chiedere nemmeno un Lucano alla vita. Ma allora che cos'è che impedisce a The Russain Front di assurgere all'olimpo dello Star Player? Innanzitutto i difetti negli algoritmi che gestiscono l'Intelligenza Artificiale (tutt'altro che disprezzabile, comunque) di cui vi ho reso conto in recensione: spesso mi sono trovato colto dalla frustrazione di non riuscire a far compiere ai miei battaglioni le azioni che avrei voluto (soprattutto le ritirate e le coperture), con conseguente svilimento delle tattiche di gioco più complesse. A peggiorare la situazione ci si mette un sonoro tutt'altro che da Oscar (Luigi Scalfaro?), che non riesce a ricreare del tutto l'atmosfera e l'aria che si respirava nella steppa sconfinata (a quaranta sotto zero...) durante gli anni di fuoco della Seconda Guerra Mondiale. La lentezza del gioco lo rende più simile a un wargame che a uno strategico vero e proprio, dandovi la possibilità di riflettere molto sulle mosse e contromosse da effettuare per portare a buon fine una battaglia. Tenete presente questo, quando considerate se far vostro The Russian Front, altrimenti rischiate di rimanere molto delusi dalla meccanica di gioco. Se saprete sorvolare sui difetti appena elencati, troverete pane per i vostri denti e cartucce per i vostri fucili, con buona pace della Storia e di Mike Oldfield che, proprio mentre sto concludendo, ha appena attaccato alla radio Moonlight Shadow.

HARDWARE

The Russian Front richiede, come non mai, una buona scheda video con almeno 4MB di memoria montata sopra. Oltre a ciò, non ci sono raccomandazioni di sorta, se non di procurarvi almeno un Pentium 166MMX e un lettore CD-ROM un po' veloce, visto che l'installazione massima occupa quasi mezzo Giga. E tutti voi sapete quanto lo spazio su hard disk sia prezioso...

150 PUNTI DI ACCESSO ANALOGICI E DIGITALI
SERVIZI FULL SERVICE PER OGNI ESIGENZA
SUPPORTO TECNICO ON-LINE TELEFONICO

NEWEL on line
Connected by Digibank

http://www.newelonline.com email:nol@newel.it

Facile, non serve neanche il cd!

Abbonamenti Internet e non solo...contattaci!

Scarica da Internet gli aggiornamenti e i trucchi dei tuoi videogames preferiti...

ed ora con XPLORER™ puoi farlo anche per i giochi della tua Playstation™ !!!

AGRIGENTO - ALBA
ALBANO LAZIALE
ALESSANDRIA
ANCONA - ANDRIA
AOSTA - AREZZO
ASCOLI PICENO
ASTI - AVELLINO
AVEZZANO - BARI
BASSANO DEL GRAPPA
BATTIPAGLIA
BELLUNO - BENEVENTO
BERGAMO - BIELLA
BOLOGNA - BOLZANO
BRESCIA - BRINDISI
BUSTO ARSIZIO
CAGLIARI
CALTANISSETTA
CAMPOBASSO
CARPI - CASALE M.TO
CASERTA - CASSINO
CASTELFRANCO V.TO
CATANIA - CATANZARO
CERNUSCO S.N.
CESENA - CHIETI
CIVITAVECCHIA
COMO - CONEGLIANO
COSENZA - CREMA
CREMONA - CROTONE
CUNEO - EMPOLI
ENNA - FAENZA
FERMO - FERRARA
FIRENZE - FOGGIA
FOLIGNO - FORLI'
FRASCATI - FROSINONE
GALLARATE - GENOVA
GORIZIA - GROSSETO
IMOLA - IMPERIA
ISERNIA - IVREA
L'AQUILA - LA SPEZIA
LAMEZIA TERME
LATINA - LECCE
LECCO - LEGNANO
LIVORNO - LODI
LUCCA - MACERATA
MANTOVA - MARSALA
MASSA - MATERA
MERANO - MESSINA
MILANO - MODENA
MONTEBELLUNA
MONZA - NAPOLI
NOLA - NOVARA
NUORO - ORBASSANO
ORISTANO - PADOVA
PALERMO - PARMA
PAVIA - PERUGIA
PESARO - PESCARA
PIACENZA - PISA
PISTOIA - POMEZIA
PONTEDERA
PORDENONE
POTENZA - PRATO
RAGUSA - RAVENNA
REGGIO CALABRIA
REGGIO EMILIA
RHO - RIETI
RIMINI - RIVOLI
ROMA - ROVERETO
ROVIGO - S.DONA' D.P.
S.SEVERO - SALERNO
SANREMO - SARONNO
SASSARI - SASSUOLO
SAVONA - SCHIO
SEREGNO - SIENA
SIRACUSA - SONDRIO
TARANTO - TERAMO
TERNI - TORINO
TRAPANI - TRENTO
TREVIGLIO - TREVISO
TRIESTE - UDINE
VARESE - VENEZIA
VERCELLI - VERONA
VIAREGGIO
VIBO VALENTIA
VICENZA - VIGEVANO
VIMERCATE - VITERBO

CERCASI NEGOZI PER RIVENDITA IN ZONE LIBERE

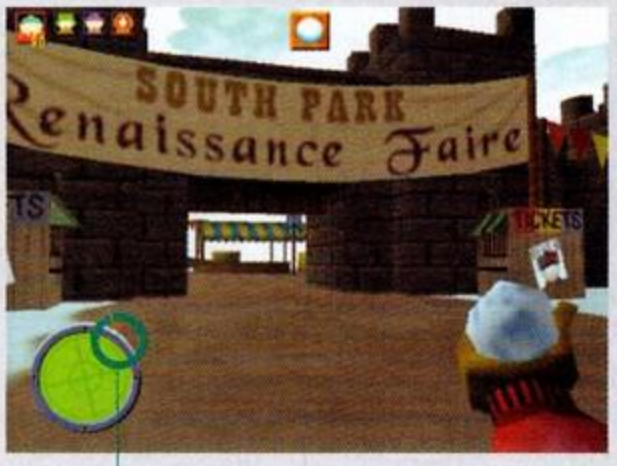
Newel on line - una divisione della Newel Srl
Via Ugo La Malfa 134 - 20032 Cormano (MI) - Tel. 02.61.55.54.54 Fax 02.61.55.54.55

Potrebbe essere un gioco ispirato ai Simpson? Potrebbe essere la trasposizione digitale di Grattachecca e Fichetto? Potrebbe essere Marzullo che intervista lo zio Bill? Niente di tutto ciò...è South Park!

Gli americani, si sa, sono gente strana! Popolo di uomini votati alla tecnologia e ai lavori più strambi, uniti dalla passione per i popcorn, la musica jazz, Sofia Loren e il Superbowl (da seguire rigorosamente con una sana lattina di birra a portata di zampa). Gli USA sono un vero crogiolo di razze e colori, dove la convivenza di diverse etnie e modus vivendi deve scontrarsi ogni giorno con la necessità di vivere fianco a fianco sotto la medesima bandiera a stelle e strisce.
In questo scenario, esiste un limbo dentro il quale, saltuariamente, tutti gli americani cantano all'unisono senza che una sola voce stoni dal coro: la passione per le serie televisive! Accadde con Dallas, poi con Dynasty e ora con Beautiful (e in Italia gli adepti di questa setta sono ancora molti) e il più leggero e divertente Friends (con quella gran gnocca di Courtney Cox, già protagonista di Scream). In uno scenario ben poco rassicurante, però, alcune serie si sono ritagliate una nicchia di tutto rispetto. È il caso dei Simpson, vera e propria esasperazione dei pregi e difetti del popolo di oltreoceano, cartone animato solo apparentemente per ragazzini, ma quanto mai apprezzato soprattutto da un pubblico adulto (diciamo dai 20 anni in su), capace di apprezzarne le più piccole sfumature e i riferimenti agli usi e costumi dello statunitense medio.
Da qualche tempo, però, la compagnia di Homer e famiglia non è la sola a cavalcare le onde televisive che viaggiano nell'etere americano: all'orizzonte è comparso, quasi per caso, South Park, un'altra serie a cartoni che si è arrogata il diritto di scalzare gli amici di Springfield dal trono di serie animata preferita dal popolo statunitense. Dico quasi per caso, perché la storia della nascita di South Park è quantomeno singolare. La leggenda narra delle vicissitudini di una serie di produttori televisivi, i quali, non avendo la minima idea su come fare gli auguri di Natale ai telespettatori del proprio network, decisero di commissionare a un paio di cineasti in erba una sorta di video cartolina natalizia da mandare in onda durante gli spot pubblicitari. I due cineasti produssero un video, totalmente realizzato in computer grafica, con i personaggi che ora compongono la colonna portante dell'attuale serie. Il video piacque talmente che i produttori decisero che fosse il caso di tentare la sorte con qualcosa di più lungo e più forte del solo video natalizio. Da quel momento la strada di South Park è stata tutta in discesa, proponendosi come una delle produzioni più in auge del 1998 nell'ambito della TV statunitense. South Park è quindi un po' nello stile Simpson, ma portato ancora più all'estremo, con un linguaggio a volte pesante e qualche scena splatter in più. Ora, prendete con le pinze quanto vi sto per dire, ma pare che qualche episodio sia già andato in onda in Italia sulle frequenze di MTV. Non avendo notizie in merito, non posso né confermare né smentire, ma tenete d'occhio la suddetta emittente e sappiatemi dire. Cosa certa è, invece, che la Acclaim non si è

Kenny sta raccontando una barzelletta al gruppo. Hei, come mai nessuno ride?

Dunque, da sinistra a destra: il Nikazzi (per la mole), il Mao (per il cappello), il Silvestri (per il giubbotto) e, infine, il Bossetti (per l'abilità nell'esprimersi).



Nonostante quello che vedete scritto, su questo striscione ci sarebbe stato meglio un bel "lasciate ogni speranza voi ch'entrate!", vista la mole di animali cattivi che mi ha atteso da questo punto in poi.

Mooooo! Quando i tori decidono che è il caso di caricarvi, è meglio darsela a gambe levate.

Ecco tutta l'allegra combriccola nella sua completezza.

Quel toro sembra proprio avere cattive intenzioni. Sarà mica perché Cartman è vestito di rosso?

Un cavallo triste! Mi sa che ha visto il Max nel filmato della partita di calcio sul Silver Disk!

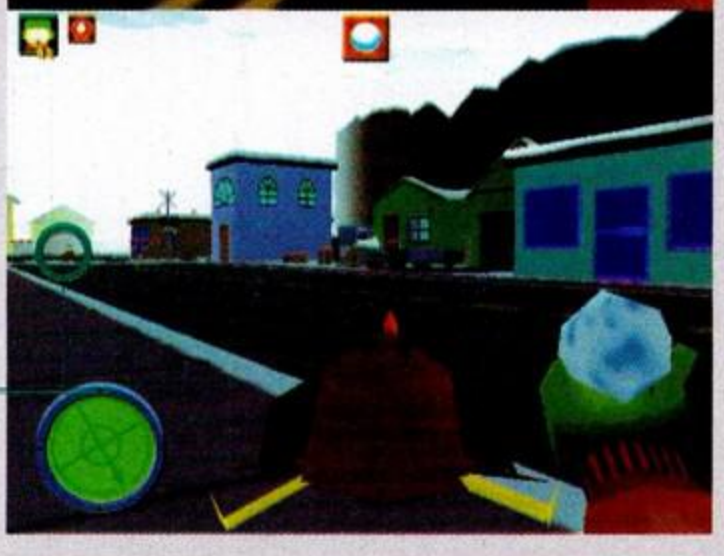
Non c'è molto tempo per soffermarsi su questo simpatico orsetto. Vedete la marea di puntini gialli sul radar? Beh, mi stanno dando la caccia!

Mmmmmmf...mmmmf...mmmmmmmmf...mmmf...mmmmmmmmmf!

Wow, coniglio arrosto!

lasciata sfuggire l'occasione, e in un sol balzo si è accaparrata i diritti di produzione del videogioco a esso ispirato.
Lo storyground che fa da base al gioco è la caduta di un asteroide in prossimità della cittadina di South Park nel Colorado: questo altro non è che il veicolo portatore di tutta la malignità presente nell'universo conosciuto e non, che inizierà tosto a creare scompiglio nella tranquilla e ridente cittadina montana di cui sopra. Il giocatore veste i panni di uno dei quattro bambino grasso della situazione (avete presente il Nikazzi? Ecco...), Kyle, il peperoncino del gruppo, Stan, suo degno compare, o infine Kenny, intubato nella sua giacca a vento in tal misura da non poter proferire alcun suono che vada oltre un semplice "mmmmmmmf...".
L'ambiente di gioco è rigorosamente in 3D, così come moda vuole, e vi vede impegnati nella risoluzione di piccoli quest che vi porteranno poco per volta al raggiungimento della fine del livello di gioco e al passaggio in quello successivo. Le armi a disposizione sono prevalentemente da lancio, visto che i quattro pargoli con la fionda sono dei veri maestri, e sono quanto di più singolare si sia mai visto in un gioco del genere. Si spazia, infatti, dalle semplici palle da neve (South Park è un paesino montano), per passare a cose più pesanti come le tavolozze dei WC o il raggio laser del Dr.Mephesto (uno dei protagonisti della serie TV), fino al lancio di mucche e altri animali! Ciascuna delle armi a vostra disposizione è dotata di due modalità di sparo, a seconda che usiate il pulsante destro o sinistro del mouse. Le palle di neve potranno così essere, ad esempio, semplici e velocemente lanciabili, oppure appesantite dal fango per fare più male, ma necessariamente più lente di quelle normali.
Gli animali la fanno da padroni anche nelle file dei cattivi del caso, visto che sin dal primo livello di gioco i quattro marmocchi avranno il loro bel daffare per sgominare i numerosi gruppi di gallinacei impazziti o di mucche recalcitranti al piegarsi al nostro volere.
Vi dico subito, a scanso di equivoci, che le immagini che vedete a corredo sono facenti parte solo dei primi livelli di gioco, visto che, da un certo punto in poi, oltre a una cronica difficoltà nel proseguire il gioco (problema di cui vi parlerò poi), ha avuto difficoltà nell'acquisizione delle immagini. Poco male, comunque, visto che l'aspetto grafico non è che cambi poi di molto cammin facendo, anche nei livelli più avanzati di gioco (vi rimando comunque al sito ufficiale di South Park, che risponde all'URL http://www.acclaim.net/games/southpark). Un occhio attento, infatti, avrà già notato quanto il motore grafico non si possa definire d'eccellenza: le ambientazioni sono abbastanza scarne e prive di dettaglio, nonostante il tutto si muova a una velocità e una fluidità più che soddisfacente (e vorrei ben vedere, con così pochi poligoni!). Ben realizzati, invece, i personaggi e tutto ciò che si muove, grazie a un sapiente uso dell'alpha blending e della palette cromatica, che danno al tutto un sapore molto cartoon. A onor di cronaca va detto che anche il cartone animato di South Park (per quel poco che ho potuto vedere) si caratterizza di un aspetto grafico essenziale e privo di troppi fronzoli. Il videogioco, bisogna ammetterlo, è quindi particolarmente fedele al cartone da cui è tratto, recuperando appieno lo spirito e la caratterizzazione dei personaggi. In particolar modo ho apprezzato Kenny, vera e propria mina vagante del gruppo, assolutamente sbellicoso con i suoi sempre opportuni mugugni da piegarsi sotto il tavolo per il conseguente sghignazzio. Non vi dico poi lo spasso nel veder girovagare Cartman (il grassone) per South Park col suo ciondolare indolente e pigro, mentre si lamenta perché non siete lesti nel passare a prenderlo con voi.
I dialoghi (tutti in inglese, ma non è da scartare l'ipotesi di una localizzazione in italiano, soprattutto se South Park lo si vedrà anche nei nostri apparecchi TV) sono stati anch'essi recuperati

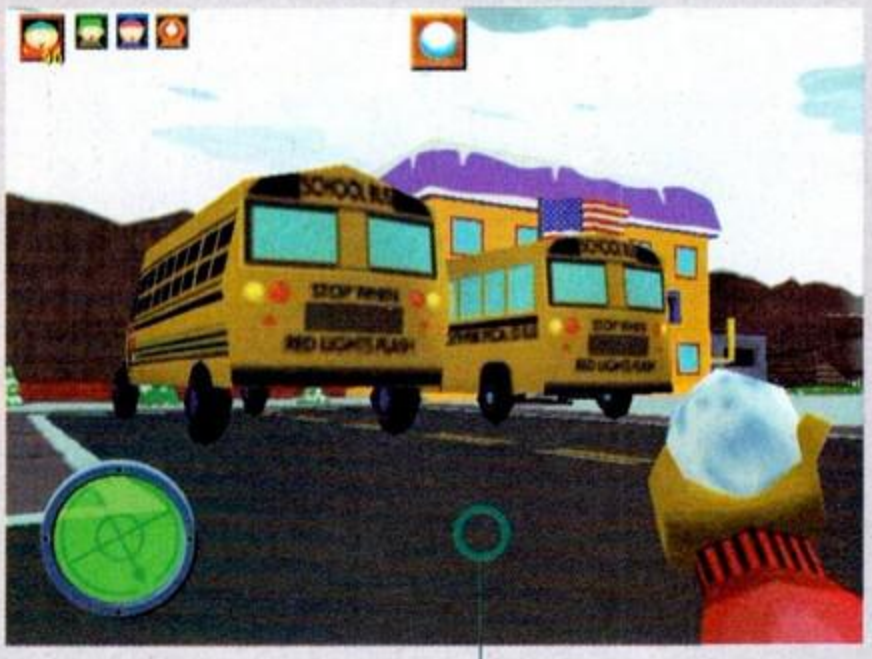
Un paio di gallinacei ci stanno lasciando le penne. Notate la comodità del radar in basso a sinistra.



Ecco come finisce un gallo quando lo prenderete a palle in faccia: a zampe all'aria!

Spiacente, ma anche con una palla da neve ben assestata non sono riuscito a sganciare l'allacciatura del body di questa donzella.

direttamente dal cartoon. Vista l'innocenza non proprio candida dei fanciulli in questione, le battute del gioco sono farcite da non poche espressioni colorite che non vi riporto (ma mi smentirò in poche righe!) per non incorrere in una censura quanto mai certa: vi basti sapere che ci vanno giù pesante, anche se i dialoghi rimangono comunque sempre nei limiti della decenza e non sconfinano mai nel fastidioso ripetersi di frasari sconci e fuori luogo. D'altronde un c***o o un porca p*****a lo si è sentito talvolta uscire anche dalla bocca del buon Homer (per non parlare di quello che si dicono Beavis & Butterhead).
Devo però essere sincero con voi e dirvi che non mi sono molto divertito nel giocare South Park, e questo per svariati motivi. Innanzitutto la varietà di gioco non è certo una prerogativa di South Park, tutti i livelli tendono ad assomigliarsi un po', senza che ci siano troppi enigmi da risolvere. Insomma, il tutto filerà via liscio come l'olio, con strutture troppo lineari per impensierire anche un videogiocatore non troppo navigato come il Bossetti. Di contro, sarebbe stato opportuno calibrare meglio il livello di difficoltà, visto che anche a livello "easy", già dal primo quadro gli avversari sono cattivissimi e non vi lasceranno un minino di respiro per capire cosa vi stia succedendo o dove state andando. Non vi dico poi cosa succede giocando a livello "hard"...un vero cataclisma: non ho fatto in tempo a muovere un passo che il mio povero Kenny è stato assalito da un'orda di galline giganti senza che potesse proferire il minimo "mmmmmf"! Insomma, avete capito che gli algoritmi che gestiscono il livello di difficoltà sarebbero stati assolutamente da testare meglio, e qui sarebbero dovuti salire in cattedra i beta tester, onde evitare che South Park non si rivelasse un bel flop perché troppo frustrante da giocare.
D'altronde, il buon Silvestri mi aveva avvertito che anche le riviste d'oltreoceano avevano trovato il gioco non proprio eccelso, soprattutto se paragonato alla versione per Nintendo 64, o a quel popò di produzioni che stanno riempiendo gli scaffali dei negozi in questi ultimi mesi.
Personalmente, ritengo che South Park avesse le potenzialità per diventare un buon gioco.

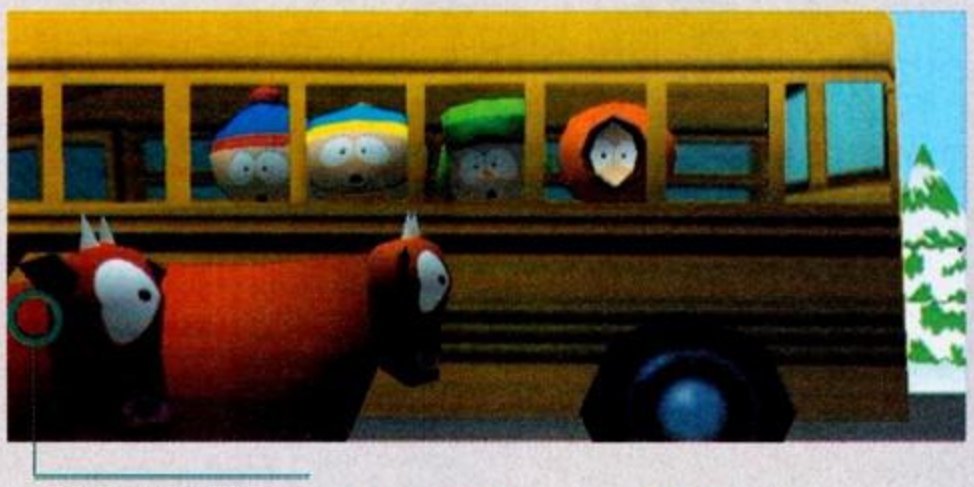


Sempre esagerati 'sti americani! Ben due scuolabus per un paesino che conterà sì e no un migliaio di abitanti.

Questo è quel simpaticone di Kyle! Non lasciatevi ingannare dall'aspetto innocente da bravo pargoletto: Kyle è un vero bastard...ehm...un vero birbante!

L'atmosfera e le peculiarità del cartone animato originale, come ho già avuto modo di ribadire più volte, sono state trasportate a dovere, e questo è senz'altro un bene. Resta da vedere se i programmatori della Iguana Entertainment sapranno correggere, tramite future patch, i difetti che, rispetto ai pregi, sono veramente troppi per un prodotto che aspirava a conquistare una buona fetta di mercato.
Chiudo beato, dandovi innanzitutto le specifiche tecniche senza le quali potrete accontentarvi solo del cartone in TV: un bel Pentium 200MMX con una bella scheda 3D è il minimo per giocare senza troppi problemi (la modalità software faceva pietà persino su un Pentium 2 a 350MHz), al quale dovrete aggiungere 32MB di sana memoria volatile, una pizza, una birra, una bella bionda al vostro fianco e, infine, una foto del Simonetti da usare come sfondo per le freccette.
Vi segnalo in ultimo (e chiudo davvero!) che è prevista la solita modalità multiplayer per legnarsi a dovere anche in rete.
Mmmmmmmmf...

Ivan "Kikko" Conte



La macchina del capooooo ha un buco nella gommaaaaaa!

Anche a livello easy avrete il vostro bel daffare per proseguire nel gioco. Speriamo che sistemino le cose a dovere, diminuendo la difficoltà di gioco con una bella patch, altrimenti potrebbe essere inutile anche acchiappare quella bella palla da bowling in cima al cucuzzolo.

PC

Bella gatta da pelare, questo South Park! Potenzialmente sarebbe stato anche un gioco degno di nota, soprattutto visto che lo spirito del cartone animato omonimo è stato riprodotto con una certa cura. Le ambientazioni sono graziose, ma sono penalizzate da un aspetto grafico piuttosto scarno e poco dettagliato. Non che si pretendessero cose spaziali tipo Unreal, Half Life o il Gaburri mentre si mangia il suo panino preferito, ma così come stanno le cose non è che ci sia da stare molto allegri. Poco conterebbe se la giocabilità si attestasse su livelli alti, cosa che puntualmente non accade in virtù di quanto scritto in fase di recensione: troppo lineari gli enigmi (e troppo pochi!) ed esageratamente spinta la difficoltà di gioco. Avessero bilanciato meglio questi due aspetti, South Park sarebbe potuto assurgere a un voto di tutto rispetto. Ok, oltre ai difetti esistono anche dei pregi (il personaggio di Kenny in primis!), ma non riescono a coprire le magagne di un titolo che, così com'è, non può dare soddisfazioni né al giocatore di primo pelo, né tantomeno a quello scafato alle situazioni di gioco più incasinate. Augh!

HARDWARE

Mi rendo conto di essere sconfinato, alla fine della recensione, nell'argomento che doveva riguardare questo box. Siccome repetita iuvant, vi ricordo che senza una scheda 3D potete scordarvi di giocare decentemente a South Park. Se ne siete provvisti, allora assicuratevi di avere dal Pentium 200MMX in su, altrimenti sarete costretti a usare le palle di neve per raffreddare il vostro sistema.

gioca on line con: http://gamezone.uol.it

UNION GAME ZONE

nella dimensione del divertimento

La più grande catena italiana di games.

Oltre 100 negozi, 3000 videogames, tutte le novità e le anteprime!

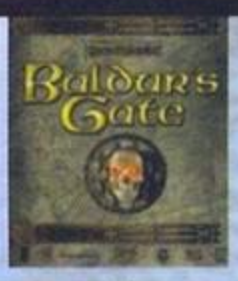
EVENTO DEL MESE

TOCA 2 TOURING CARS™

Fantastici omaggi per tutti!

Nella UNION GAME ZONE potrai provare il più atteso gioco del mese (ricevendo un fantastico omaggio!)

ANTEPRIME DEL MESE



Baldur's Gate

Command & Conquer

UpRising II

Tonic Trouble

Venite a giocare in anteprima!

NOVITÀ HARDWARE DEL MESE

Saitek

Volante R4 Force Wheel

Saitek

Joystick X36-3

Logitech

Wingman Force 1

Volante Wingman Formula Force

VANTAGGI UNION

Da noi ogni **12** giochi **1** in OMAGGIO

Richiedi la card

Acquistando un gioco, una rivista Game inclusa*

VIENI A RITIRARE LA 1ª RIVISTA DI VIDEOGIOCHI COMPLETAMENTE GRATUITA

* salvo esaurimento scorte

PER SAPERE GLI INDIRIZZI DEI NEGOZI UNION GAME ZONE TELEFONA A:

DOVE Numero Verde 167-811020

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

3D PLANET · LEADER Qualità Interattiva · C.T.O. S.p.A. · HALIFAX

Tutti i marchi ® appartengono ai legittimi proprietari

Knights and Merchants

Il Medioevo colpisce ancora (e ancora, e ancora...).

Fra tutte le epoche storiche che capita di ritrovare in libri, film e naturalmente videogiochi, il Medioevo è probabilmente quella che va per la maggiore; se però nella maggior parte dei casi serve solamente a fornire un valido e credibile background alle varie opere contemporanee cui accennavo prima, vi sono anche tentativi che si fondano esattamente sulle caratteristiche particolari di questo periodo, elevando così il Medioevo stesso al rango di "protagonista"; Knights and Merchants, titolo non molto conosciuto che si affaccia ora sul mercato internazionale, rappresenta naturalmente il prototipo di questo genere di giochi. Vi troverete, infatti, a dover costruire una cittadella di stampo medioevale, dovendo provvedere voi stessi anche alla costruzione delle caserme e delle armi per la difesa dagli immancabili nemici. K&M si presenta insomma quasi sulla stessa riga della serie Settlers, titolo con cui il prodotto ha indubbiamente molto da spartire. Oltre a questo confronto diretto, che spiegherò meglio più avanti, posso aggiungere che presenta diverse similitudini con giochi anche totalmente diversi fra loro, quali i due Warcraft, Age of the Empire e, limitatamente, i vecchi Merchant Prince e The Patrician. Da questi ultimi due trae infatti – molto alla lontana – l'impronta economica, da AOE l'aspetto "strategico" e da Warcraft infine, stranamente, l'aspetto costruttivo. Tutti questi aspetti si fondono naturalmente in un'unica formula (di bellezza – eheh), che come dicevo è estremamente prossima all'idea alla base di Settlers: all'inizio di ogni partita si possiede una costruzione di base (solitamente un magazzino con alcune materie prime come assi di legname tagliato e pietre da costruzione) e con alcune unità che provvederanno ai compiti fondamentali, come le altre costruzioni o i semplici trasporti di materie prime. Presentata in questo modo, effettivamente, la somiglianza con Settlers è totale, ma vi assicuro che esistono alcune differenze non marginali legate soprattutto alla gestione delle unità.

Siamo agli albori di una nuova era: quella costruzione grossa in alto, indicata dal puntatore, è la caserma, mentre ai suoi piedi potete vedere il magazzino, la scuola e la taverna (le tre case più grosse).

Il mio glorioso esercito di vittoria! È così ben fornito e disposto che sta andando miseramente a farsi massacrare. La sconfitta è dietro l'angolo...

A rischio di interrompere bruscamente la spiegazione, mi sento ora in dovere di aggiungere una nota: K&M è stato appena completato, e infatti la nostra versione è il master originale inglese portatoci direttamente dalla PR della Ubisoft; eppure, esiste già una discreta serie di recensioni su di questo stesso titolo (non parlo della stampa nostrana). Com'è possibile? Io ho giocato a lungo con K&M, e vi posso assicurare che, forte di questa esperienza, ho riscontrato enormi inesattezze nelle recensioni che già circolano. Ad esempio, chi ha giocato un minimo con K&M non può affermare che l'aspetto militare è "puramente nominale", quando il gioco offre nove tipi diversi di soldati e soprattutto ne permette un controllo che di nominale non ha nulla.
Insomma, voglio solamente avvisarvi del fatto che numerose recensioni di questo gioco circolanti quando scrivo (metà febbraio) sono state presumibilmente compilate "alla cieca", basandosi soltanto sugli screenshot ufficiali distribuiti da mesi (peraltro di qualità infima); e allora? Non vi fidate di nessuno! Soltanto TGM ha recensioni DOC... Al di là delle battute, comunque, ho inserito questa nota per evitare che molti di voi rimangano disorientati da una certa diversità di vedute fra me e altri tester; ora cercherò dunque di spiegare al meglio il mio punto di vista, e quindi il mio giudizio, come del resto facciamo sempre (vero?). Ricominciamo dunque da dove avevamo interrotto: il concept di gioco. Effettivamente K&M presenta una forte somiglianza con il concorrente diretto Settlers e, al di là delle differenze di interfaccia o di gestione delle unità, confesso che il sospetto di trovarsi davanti a un altro episodio della fortunata serie è concreto. Per quanto infatti sia cambiata la veste grafica in cui le unità si presentano, in fin dei conti le funzioni (e quindi anche il numero, visto che per ogni lavoro c'è il relativo omino) sono sempre le stesse: avremo così il costruttore, il contadino, il boscaiolo, il minatore ecc.; allo stesso modo anche le installazioni saranno molto simili (ovviamente - ogni unità ha la sua casetta, e se le unità sono le stesse...).
Una prima differenza fra i due titoli si nota però proprio a livello di gestione delle costruzioni; in K&M

Ed ecco qui, a completare la carrellata, il menu della caserma: sulla sinistra al centro ci sono tutte le armi e risorse disponibili, mentre in basso potete scegliere che tipo di soldato addestrare.

tutte le possibili installazioni (25 in tutto, quindi certamente non pochissime) sono raccolte in un unico pratico menu, come vedete in una delle immagini che ho scattato appositamente: con due semplici click potrete posizionare la costruzione di volta scelta, che comparirà sul terreno sotto forma di lotto recintato di terreno (a questo proposito vedete anche il box da qualche parte qui intorno). A questo punto i vostri uomini costruttori (i "lavorer") inizieranno a spianare l'area, quindi aspetteranno pazienti l'arrivo delle

Zappa tu che combatto anch'io

Guida pratica alla costruzione di un buon impianto produttivo, per avere tante belle pagnottelle e salamini per il nostro esercito.

Si comincia con la pianificazione: si piazzano tutte le costruzioni, ovviamente in modo da ottimizzare la resa degli spazi, prevedendo strade, campi e vigneti nel migliore dei modi.

I nostri fidi costruttori hanno completato le strade e i campi: rimangono solo i lotti recintati da edificare, già provvisti delle materie prime necessarie per la costruzione.

Mentre alcuni contadini già cominciano a seminare, il mugnaio attende inoperoso: sarebbe stato meglio costruire prima le fattorie, in modo che il mulino fosse stato pronto solo quando il flusso di grano era già copioso.

Ora c'è anche il grano, abbondante e dorato; i contadini mietono, il fornaio è al lavoro e tante belle pagnottelle sono in arrivo... la truppa ringrazia.

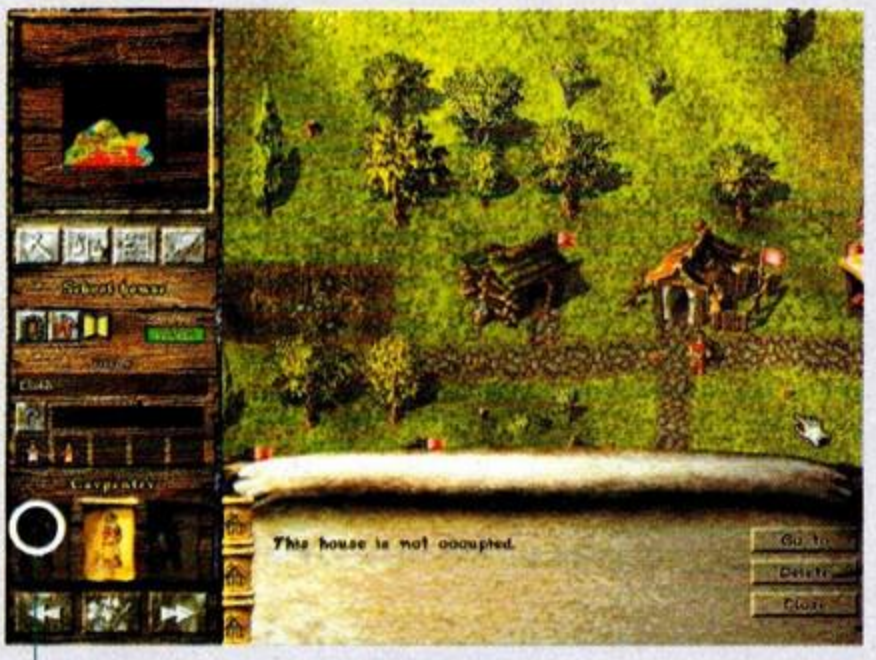
materie prime necessarie all'avvio della costruzione vera e propria; si pone però così un altro problema. Come possono arrivare le materie prime se non esistono strade che collegano la casa in costruzione al magazzino? A differenza di quanto avveniva in Settlers, infatti, qui ogni installazione può essere costruita in qualunque punto della mappa (non esiste più la limitazione dei confini), ma soprattutto le strade non sono più gratuite, ovvero non sono semplici sentieri che possono essere fatti e disfatti in qualunque direzione; per K&M le strade sono costruzioni come tutte le altre, dunque richiederanno il lavoro di un costruttore e una materia prima (la pietra per la pavimentazione).
A questo proposito va aggiunto che anche l'adozione di una più comoda gestione del territorio su base quadrata migliora parecchio la pianificazione del proprio villaggio; in altre parole, anziché il non troppo intuitivo sistema esagonale di S. (in cui cioè il terreno era diviso in esagoni), in K&M potrete edificare semplicemente dividendo la terra in quadrati; in questo modo ogni strada avrà soltanto 4 direzioni possibili (su, giù, sinistra, destra) al posto delle sei del titolo concorrente, ma come potete vedere dalle immagini qui intorno il villaggio così costruito ha un ordine e una semplicità che prima mancavano; questa gestione del territorio, a titolo d'esempio, ricorda più giochi come gli strategici in tempo reale (Warcraft, Red Alert).
Torniamo dunque al problema dei nostri costruttori che attendono l'arrivo delle materie prime: dopo aver costruito le strade necessarie (i lavorer sono intelligenti abbastanza da capire che prima devono fare le strade, e solo dopo le case) altre unità apposite (i "serf") trasporteranno i materiali direttamente sul lotto di terreno da edificare. Qui si inserisce un'altra grande differenza con S. (uff, quante volte devo scriverlo?): mentre nel titolo della Bluebyte i trasportatori erano tutti legati a un singolo tratto di strada (ovvero ogni omino trasportava merci soltanto fra due incroci o case), in K&M i serf saranno invece liberi di circolare sull'intera rete stradale. Va segnalato come tali effetti si traducano a un certo punto del gioco (quando cioè avrete molti serf) in ingorghi micidiali, tipo 20 uomini che si accalcano per entrare nel magazzino oppure, nel momento in cui la base sarà particolarmente grande, a squilibri nella consegna delle merci (spesso tutti i serf si concentrano in una sola zona, dove c'è qualche "consegna urgente" da compiere, lasciando la parte opposta della base senza alcun servizio di trasporto). Al contrario invece di quanto qualcuno ha scritto, i programmatori hanno fornito tutti gli omini del gioco di un buon livello d'intelligenza, che permette loro di risolvere autonomamente questi ingorghi (cercando ognuno altre strade o una specie di doppio senso alternato sulle grandi vie di traffico) e di uscire da soli da situazioni di crisi; dopo ore e ore di gioco non mi è mai capitato di trovare una unità bloccata da qualcosa: tutte le consegne vengono svolte con buona celerità e senza errori (le merci vengono recapitate sempre dove c'é maggior bisogno).
Non appena il legname o le pietre raggiungono il lotto da edificare, il lavorer inizierà il suo compito e, martellata dopo martellata, vedrete sorgere la casetta che avevate scelto; vi assicuro che a ogni colpo del martello comparirà una nuova trave, una nuova piastrella, una tegola e quant'altro: è davvero quella che definirei "una costruzione in tempo reale", anche se naturalmente accelerata (non credo che da voi le fattorie le tirino su in un minuto e mezzo).
Altro punto, altra differenza: in S. a costruzione ultimata dal castello usciva automaticamente l'omino relativo (per una miniera, ad esempio, partiva un minatore), a patto naturalmente di avere l'attrezzo giusto (il piccone): in K&M non si costruiscono più gli attrezzi (per cui niente più montagne di falci e mannaie inutilizzate), ma direttamente i lavoratori: per far questo dovrete munirvi di una scuola, che appunto s'impegnerà a insegnare i segreti di tutte le arti non appena lo vorrete. Avete appena costruito una fattoria e vi manca il contadino? Un click sulla scuola, selezionate il "farmer" e quindi mettetelo in "addestramento"; poiché però potreste aver bisogno di costruire rapidamente tante unità, è stata implementata la "coda di costruzione" che vi permette di scegliere fino a 5 unità che verranno addestrate una dopo l'altra, il più presto possibile. Non appena il farmer uscirà dalla scuola si dirigerà verso la sua bella fattoria, appena conclusa;

Ehm... Visto che il vino è buono, è facile da produrre e soprattutto fa lavorare i miei uomini meglio, perché non abbondare? Nella casetta sulla destra il vignaiolo si impegna di conseguenza a schiacciare l'uva.

Piccoli villaggi crescono; il traffico non indifferente di trasportatori in basso consente una rapida edificazione del nuovo polo industriale (è tutto relativo).

raggiunta questa, ovviamente, inizierà il suo lavoro seminando i campi circostanti (che, a proposito, devono essere appositamente preparati dal lavorer, divenendo un tipo particolare di terreno come le strade e i vigneti).
E il cibo? Poiché nessuno lavora a pancia vuota – e, ahimé, lavorare stanca - ogni tot tempo ciascuna delle vostre unità avrà bisogno di mangiare e, di conseguenza, se ne andrà felice alla taverna, che dunque dovrà essere costruita in zone strategiche per poter essere rapidamente rifornita di cibo (pane, salsicce e vino); per forza di cose, però, fino a quando il "padrone di casa" sarà assente la produzione sarà bloccata quindi, se la taverna è distante, tutto il tempo impiegato dall'unità per raggiungerla sarà perso dalla produzione.
Al punto cui siamo arrivati dovremmo aver costruito una buona base, con cibo, lavoro e soldi per tutti (per addestrare una qualunque unità è infatti necessario uno scrigno d'oro); ma a quale scopo tutto questo, se poi quando arrivano i nemici siamo un boccone succulento e soprattutto indifeso? Ecco dunque la caserma, che serve solamente a raccogliere tutte le armi e armature prodotte (perfino i cavalli per la cavalleria) e i soldati addestrati dalla solita scuola; una volta che avrete tutti questi elementi, dovrete soltanto scegliere che tipo di truppa produrre (ce ne sono 9 diversi, e per ciascuno sono richieste attrezzature diverse) e "sfornarlo": la produzione è infatti stavolta gratis e immediata (avete già pagato e atteso quando la scuola ha addestrato il soldato), trattandosi in pratica soltanto di fornire al soldato le armi prescelte. Una volta che le truppe saranno uscite dalla caserma, si disporranno automaticamente in un plotone, divise soltanto per tipo (arcieri, cavalieri e così via); a questo punto potrete scegliere quanti plotoni formare (volendo anche mille diversi, ma tutti di cavalieri) e, per ciascuno, di quante colonne deve essere composto (e quindi quanti soldati devono formare il fronte d'attacco). In questo modo potrete comporre e schierare il vostro esercito, funzione particolarmente utile quando sapete da dove attacca il nemico e quindi preparate la difesa di conseguenza; una cosa che ho particolarmente gradito è stata la possibilità di orientare il plotone in 8 direzioni diverse (N, NW, W, ...), così che effettivamente sia più predisposto per una attacco da o in quella particolare direzione.
Oltretutto, si è dimostrata valida l'intelligenza dei soldati ai miei comandi di cambiare orientamento: l'intera truppa in contemporanea si muove per ruotare e ricomporre perfettamente le fila, il tutto in un tempo molto esiguo (per cui, anche quando la battaglia è alle porte, è possibile cambiare formazione).
Con questo direi che ho concluso l'analisi della struttura alla base del gioco; nel complesso si tratta dunque di un titolo completo e soprattutto complesso, le cui missioni durano mediamente diverse ore: soltanto per allestire un'armatura in pelle (la più semplice) avrete bisogno di ben 5 costruzioni diverse (fattoria, allevatore, macelleria, conciatore ed armaiolo), senza contare che anche l'esercito deve essere rifocillato, obbligandovi a produrre una montagna di fonti di cibo. La complessità risiede anche nel fatto che tutte le installazioni vanno costruite con criterio, cioè avvicinando le fattorie o al mulino o all'allevatore, questi al fornaio e al macellaio, e questi ancora alla taverna; tutta questa catena si ripete per ogni tipo di merce prodotta e, anche se le merci sono minori in numero rispetto a S. (come dicevo, mancano tutti gli attrezzi), le installazioni non sono poche (coordinare 25 costruzioni diverse è comunque un'impresa).
Sulla trama ritengo sia un insulto all'intelligenza umana spendere più di due righe: il solito re si é fatto sconfiggere e cacciare dai soliti baroni traditori, guidati nientemeno che dal principe, e ora tocca al giocatore prendere in mano il territorio rimasto al re e guidare la riscossa; il massimo dell'originalità? Lasciamo perdere (sic).
La grafica è a mio parere più che buona, considerato il genere di gioco; non siamo ai livelli di Settlers III (che offre anche la possibilità di giocare con 3 civiltà diverse e, per ciascuna, offre un dettaglio incredibile), ma il macellaio che insacca una per una tutte le salsiccie, o i commensali che alla taverna si affettano il pane sono particolari che rivelano una cura nell'aspetto estetico che non tutte le produzioni hanno; per godere di tutte queste amenità vi consiglio però di giocare in 800x600, poiché a 1024x768 buona parte di questi particolari va persa in cambio di una giocabilità leggermente più immediata (si visualizza più territorio).
Il sonoro è di un livello un po' inferiore: le musiche sono ben fatte, tutte in stile medioevale, ma sono poche e alla lunga stancano; gli effetti sono invece assolutamente perfetti, spaziando dal ciaf ciaf dei piedi del vignaiolo che schiaccia l'uva fino allo stridere delle spade nei combattimenti, dal rumore sordo della falce che taglia il grano al tonfo dell'albero che cade; il realismo è assoluto, e l'ambiente di gioco ne guadagna parecchio.
A livello di presentazione non posso sbilanciarmi, non avendo alcun tipo di materiale definitivo, mentre l'introduzione e i filmati d'intermezzo sono stati renderizzati in un formato quasi letterbox (ma ancora più basso), poi tristemente ingrandito.
La giocabilità e la longevità sono in linea con i migliori altri titoli di questo genere; la difficoltà nella pianificazione (tenendo conto che se finirete le risorse non vi saranno aiuti dal cielo) è elevata e, naturalmente, rende il titolo ben gradito solo a una ristretta cerchia di giocatori, facendo allontanare dopo nemmeno un'oretta coloro che preferiscono un divertimento più immediato; per tutti gli altri, però, il gioco rappresenta davvero una valida alternativa alla citatissima serie Settlers, garantendo un lungo periodo di divertimento (le missioni dovrebbero essere più di una dozzina, ciascuna delle quali dura ore e ore).
Rimane il commento, summa finale, e il box sulle costruzioni.

Nicola Tateo



Ecco come si presentano i comuni messaggi di avvertimento, che forniscono generalmente consigli e richiami in caso di errore (di solito per case non occupate dal lavoratore relativo).

I menu principali di gioco: sulla sinistra c'è quello delle costruzioni possibili, al centro l'elenco di tutte le installazioni completate e dei relativi lavoratori, sulla destra il menu per decidere le priorità nelle distribuzioni delle merci (qui il legname).

PC

Knights and Merchants, al di là delle differenze con l'antagonista Settlers (che come avete visto non sono pochissime - niente di trascendente, ma la zuppa almeno ha un sapore un po' diverso, diciamo così) merita quasi lo stesso commento di quel titolo; l'unica pecca riscontrata, per quanto mi sforzi, è relativa all'impossibilità di guidare razze diverse (come in S. III); per il resto il gioco è davvero valido: grafica e sonoro sono a livelli accettabili e la giocabilità è forse perfino superiore grazie a una interfaccia un pochino più intuitiva, mentre la longevità rimane ugualmente notevole nel tempo.

HARDWARE

Nulla di particolare: un P133, con 16MB alle spalle, è più sufficiente per garantirsi un gioco normale (non sempre fluidissimo, però...); ovviamente, questa è la sola configurazione mimina...

Presentazione
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE • TOTALE •
86

VIDEO MEETING POINT

PERGIOCO®

MILANO via BORGOGNA 7 San Babila MM1 — PERGIOCO

MILANO via S. PROSPERO 1 Cordusio MM1 — PERGIOCO

MILANO via ALDROVANDI Lima MM1 — PERGIOCO

ROMA via degli SCIPIONI 109 METRO Ottaviano — PERGIOCO

BRESCIA via TRIESTE 4/A X GIORNATE — PERGIOCO

LUGANO (CH) quartiere MAGHETTI Centro Storico — PERGIOCO

MARZO 1999

JOYPAD

FREESTYLE PRO + MOTOCROSS	149.900
GRAVIS PC GAME PAD PRO	64.900
GRAVIS X-TERMINATOR	119.900
JOYPAD NEON XTREME	19.900
SAITEK CYBORG 3D PAD	99.900
SAITEK MEGAPAD MX-633	39.900
SIDEWINDER GAMEPAD	79.900
THRUSTMASTER FUSION GAMEPAD	49.900
THRUSTMASTER PREMIER PAD	34.900
THUNDERPAD DIGITAL LOGITECH	49.900
WINGMAN GAMEPAD + GIOCO	69.900

JOYSTICK

CH GAMESTICK	69.900
EAGLEMAX	119.900
FLIGHT LEADER 3D	79.900
GRAVIS MOUSESTICK II (MAC)	89.900
JET LEADER 3D	89.900
JET LEADER 3D USB	99.900
MAD CATZ FIGHT FLIGHT STICK	119.900
NOVASTICK II	69.900
SAITEK CYBORG 3D STICK	119.900
SAITEK X35T THROTTLE	139.900
SAITEK X36 JOYSTICK + THROTTLE	279.000
SAITEK X36F CONTROL STICK	189.900
SIDEWINDER FORCE FEED. PRO	279.000
SIDEWINDER PRECISION PRO	129.900
WINGMAN EXTREME DIGITAL	99.900
WINGMAN FORCE + 3 GIOCHI	339.000
WINGMAN INTERCEPT. + F22(DID)	129.900

SCHEDE ACCELERATRICI 3D

3D ACCELERATOR CARD 3Dfx	199.000
CREATIVE VooDoo 2 12Mb PCI	339.000
DIAMOND MONSTER FUSION Banshee	299.000
DIAMOND VIPER 550 AGP	349.000
DIAMOND VIPER 550 AGP TV	369.000
DIAMOND VIPER 550 AGP TV+Softw	379.000
DIAMOND VooDoo 2 12Mb	319.000
DIAMOND VooDoo 2 12Mb + Giochi	349.000
DIAMOND VooDoo 2 8Mb	249.000
MATROX M3D	99.900
MATROX MILLENIUM G200 8Mb	299.000
MAXI GAMER 3D2 12Mb VooDoo 2	299.000
MAXI GAMER VooDoo BANSHEE AGP	299.000
MAXI GAMER VooDoo BANSHEE PCI	279.000

VOLANTI

DEXXA STEERING WHEEL	99.900
FORCE FEEDBACK WHEEL	399.000
JOYRIDER PRO 4-in-One	259.000
MAD CATZ PUMA GT VOLANTE	129.000
POWER WHEEL EXTREME	149.900
RACE LEADER FORCE FEEDBACK	299.000
SAITEK FORCE WHEEL	349.000
THRUSTMASTER FORMULA SPRINT	149.900
WINGMAN FORMULA	199.000
WINGMAN FORMULA FORCE	399.000

CD ROM VIDEOGAMES

DA 10.000 A 49.900

3D ULTRA PINBALL Inglese	24.900
6 GREAT GAMES	39.900
688(I) HUNTER/KILLER Ame	49.900
7th LEGION Ita	39.900
A FORK IN THE TALE	49.900
A-10 CUBA Special Edition	39.900
ACTION & ARCADE GAMES	10.000
ACTUA ICE HOCKEY	39.900
ACTUA SOCCER 2	39.900
ADIDAS POWER SOCCER Man.Ita	39.900
AFRICAN SAFARI	49.900
AGE OF EMPIRES Conquest Empire	29.900
AGE OF EMPIRES Conquests Ages	49.900
AGE OF EMPIRES More Empires	39.900
AGE OF EMPIRES Virgin Territ.	29.900
AGE OF RIFLES Campaign Disk	29.900
AIRBUS 98	39.900
AIRLINE ADVENTURES	39.900
ALIEN INCIDENT	29.900
ARMY MEN Guerra dei Soldatini	49.900
ASSASSIN 2015 Win'95	49.900
ASSAULT RIGS Italiano	19.900
ASTEROIDS	49.900
AXELERATOR	49.900
BARBIE RAPERONZOLA Fiabe Mag	49.900
BARBIE RICAMBIO	25.000
BARBIE STILISTA Kit Ricarica	49.000
BASEBALL AARON Vs.RUTH	49.900
BATTLE ZONE Battle Grounds	39.900
BATTLE ZONE Battle Grounds	39.900
BAVARIA SCENERY	49.900
BICYCLE BRIDGE	39.900
BICYCLE POKER	39.900
BICYCLE SOLITAIRE	39.900
BLUE ICE Ing Fra Deu	49.900
BROKEN SWORD 2 Ita parlato	49.900
BROKEN SWORD Inglese	34.900
BROWNING AFRICAN SAFARI	49.900
BUGRIDERS The Race Of Kings	39.900
CAESAR 2 Ita	39.900
CAPITALISM PLUS	29.900
CARMAGEDDON Level Pack 8 Ing	24.900
CIVIL WAR	29.900
CIVILIZATION II Ing	39.900
CIVILIZATION II Ita	39.900
CIVILIZATION II + COMMAND & C.	49.900
CIVILIZATION II Evolution	39.900
CIVILIZATION II Fantastic Wrl.	39.900
CLAW	49.900
COMBAT PILOT	49.900
CONQUEST EARTH Inglese	49.900
COUNTER ACTION	39.900
DARK COLONY The Council Wars	19.900
DARK EARTH Ing	29.900
DARK OMEN Warhammer 2 Ita	49.900
DARK REIGN Ing	39.900
DARK REIGN Battles Outer Rim	49.900
DARK REIGN Expansion	49.900
DARK RIFT	49.900
DAYTONA USA DeLUXE Ita	29.900
DC-3	29.900
DEATHTRAP DUNGEON Ing	49.900
DEER HUNTER 2	49.900
DEER HUNTER Extended Season	29.900
DEFCON 5	29.900
DESTINY Win'95	49.900
DIABLO	39.900
DIABLO Executioner 11	39.900
DIABLO Hellfire Ing	39.900
DRAGON LORE II	41.900
DREAMS to Reality Inglese	29.900
DUKE NUKEM 3D Kill-a-ton	49.900
DUKE NUKEM The Apocalypse 2	49.900
EARTH 2140 Italiano	39.900
EASTERN FRONT	49.900
EXCALIBUR 2555 AD Win'95 Ing	49.900
F1 RACING Ita	49.900
FALLOUT	49.900
FEEBLE FILES Win'95	49.900
FIFA 97	41.900
FIFA 97 Ing	10.000
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
FISHING FEVER DeLUXE	39.900
FLIGHT MAGIC	34.900
FOOTBALL MASTERS 99	49.900
FORTUNA EXPLORER	24.900
FORTUNA EXPLORER 2	24.900
FREESPACE Silent Threat	49.900
FUN & TILT PACK	39.900
GERMAN AIRPORTS 2	49.900
GLOBAL SORTIES	49.900
GRAND PRIX 2 Ing	34.900
GRAND PRIX 2 Ita	39.900
GRAND PRIX 2 Track Pack 98	39.900
GRIPPED Off Road Championship	49.900
HAUNTED CASINO	49.900
HEART OF DARKNESS Ing	49.900
HEAVY GEAR	49.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 Ita	39.900
HEXEN II Hexmaker	39.900
HIMALAYAS	29.900
HONG KONG 99	49.900
I-WAR Inglese	29.900
ICE & FIRE	29.900
IGNITION	39.900
INCOMING Subversion	49.900
INDY RACING ABC SPORTS	49.900
INTERNATIONAL RALLY CHAMP.	39.900
INTERSTATE 76 ARSENAL	29.900
IRELAND	49.900
IT'S A FUNNY OLD GAME	29.900
JAPANESE AIRCRAFT COLLECTION	39.900
JUDGE DREDD PINBALL	39.900
KICK OFF 3	39.900
LARRY 7 Love for Sail	39.900
LAST RITES	29.900
LEGACY OF KAIN Ing	39.900
LINKS LS Davis Love III PC/MAC	49.900
LONGBOW GOLD	41.900
LORDS OF THE REALM 2 Ita	39.900
LULA Virtual Babe	49.900
MADDEN NFL 97	41.900
MANX TT Superbike Ing	49.900
MASTER OF DIMENSIONS	49.900
MASTERMIND	49.900
MASTERPIECES OF INFOCOM	39.900
MDK	39.900
MECHWARRIOR II Double Pack	19.900
MECHWARRIOR II MERCEN. Ltd.	29.900
MIGHT & MAGIC VI Ita	39.900
MONKEY ISLAND 2	49.900
MORTAL KOMBAT 3	39.900
MOVING PUZZLE Action Flights	29.900
MOVING PUZZLE Nature Events	29.900
MOVING PUZZLE Wild Life	29.900
MOVING PUZZLES Fun Sports	29.900
MOVING PUZZLES Motor Sports	29.900
MOVING PUZZLES Sea World	29.900
MYST	39.900
MYSTERY OF MISSING PRINCESS	49.900
MYTH The Fallen Lords Ita	39.900
NBA LIVE 97	39.900
NETSTORM Islands at War Ing	39.900
NHL 97	41.900
NHL 98	49.900
ODDWORLD Abe's Oddysee Ing	39.900
OLYMPIC SOCCER	39.900
OUTLAWS	49.900
OUTPOST 2 Italiano Parlato	49.900
PACIFIC GENERAL	29.900
PHANTASMAGORIA 2 Ing	39.900
PICTIONARY Win'95	39.900
PINBALL ARCADE	49.900
PINBALL CONSTRUCTION KIT	19.900
PINBALL MADNESS	49.900
POWER THE GAME	49.900
POWERBOAT RACING Ame	39.900
PREMIER MANAGER 98 Inglese	49.900
PRO PILOT Americano	49.900
PRO PINBALL BIG RACE	49.900
PRO PINBALL TIMESHOCK Ita	39.900
PROJECT PARADISE	49.900
PSYCHIC DETECTIVE	49.900
PUZZ 3D Notre Dame Cathedral	49.900
QUAKE	29.900
QUAKE 2 Ita	49.900
QUAKE 2 Extremities Ita	49.900
QUAKE 2 Fault Line	39.900
QUAKE 2 Ground Zero	29.900
QUAKE 2 Juggernaut	44.900
QUAKE 2 The Reckoning	29.900
QUAKE 2 Zaero	39.900
QUAKE Malice	19.900
QUAKE Qed 2	49.900
QUAKE RESURRECTION PACK	49.900
QUAKE The Offering	49.900
RACING FEVER	49.900
RAF COLLECTION	49.900
RAINBOW SIX Eagle Watch Ame	49.900
RAYMAN DESIGNER Ing	39.900
RED ALERT Jewel	39.900
RED ALERT Tactical Operat. II	12.900
RED ALERT The Aftermath	39.900
RED BARON 2 Ita	39.900
REDLINE RACER Ita	39.900
RETURN TO ZORK Ing	29.900
RISE & RULE ANCIENT EMPIRES	29.900
RISING LANDS Italiano	19.900
SCARAB Ing	39.900
SCENERY BERLIN	49.900
SCENERY GREAT BRITAIN Part 3	49.900
SCENERY TOKYO	49.900
SCENERY VIENNA	39.900
SCORCHED PLANET Italiano	49.900
SCREAMER RALLY	39.900
SENSIBLE SOCCER '98 Ing	29.900
SETTLERS 2	29.900
SHADOW MASTER	49.900
SHADOW WARRIOR Italiano	39.900
SID MEYER'S GETTYSBURG Ita	49.900
SIGN OF THE SUN	49.900
SIM CITY 2000	49.900
SKI RACING Ita	39.900
SLAMSCAPE	19.900
SOLE SURVIVOR on Line	49.900
SOLID ICE HOCKEY Americano	49.900
SPEED HASTE Italiano	29.900
SPORTING CLAYS	39.900
SPYCRAFT Italiano	49.900
STAR GENERAL	39.900
STARCRAFT Stellar Forces	39.900
STARCRAFT Stratospace	39.900
STARS Ita	39.900
STREET FIGHTER ALPHA	49.900
STREET FIGHTER ALPHA 2 Ita	49.900
STRIKE POINT	49.900
SUB CULTURE	49.900
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	39.900
T-MEK	29.900
TAMAGOTCHI	49.900
TERMINATOR SKYNET Inglese	49.900
TERROR IN THE AIR	49.900
THE DIG	49.900
THEME HOSPITAL	49.900
THREE DIRTY DWARVES	49.900
TOCA TOURING RACING CAR	39.900
TOMB RAIDER	39.900
TONE REBELLION	49.900
TONS OF GAMES over 1010 Games	39.900
TOTAL ANNIHILATION Inglese	39.900
TOTAL ANNIHILATION Italiano	49.900
TOTAL ANNIHIL. Core Contingency	29.900
TOTAL ANNIHIL. Battle Tactics	39.900
TOTAL RACING	49.900
TROPHY BASS 1 All American	29.900
TROPHY CASE II	49.900
TUNNEL B1 Inglese	49.900
UBIK Inglese	49.900
ULT. SOCC. MANAGER 99 Aggior.	39.900
ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES	39.900
UNREAL Unreality	39.900
URBAN ASSAULT Americano	49.900
URBAN ASSAULT Inglese	49.900
VENEZIA 98	29.900
VIRTUAL SNOOKER	39.900
VITAE	19.900
WARBIRDS On-Line	49.900
WARCRAFT II	39.900
WARHEADS	49.900
WEREWOLF HALL OF FAME CD	29.900
WILD TURKEY HUNT	39.900
WING COMMANDER PROPHECY Ing	39.900
WING COMMANDER Series Missions	10.000
WOODEN SHIPS & IRON MEN	49.900
WORLD SOCCER CHALLENGE 98	49.900
WORLDWIDE SOCCER '97	49.900
X-COM APOCALIPSE	39.900
X-WING vs. TIE FIGHTER	41.900
X-WING/TIE F. Advanc. Missions	39.900
X-WING/TIE F. Balance of Power	49.900
XCAR EXPERIMENTAL RACING	49.900
ZORK GRAND INQUISITOR Ita	29.900
ZORK NEMESIS	39.900
ZPC Win'95	39.900

DA 54.900 A 79.900

747	59.900
747 International Pack	59.900
A.D.2044	69.900
ABYSS Incident at Europa	79.900
ACTUA SOCCER 3 Ita	59.900
ADDICTION PINBALL	59.900
AGE OF EMPIRES Italiano	79.000
AGE OF EMPIRES Rise of Rome Ing	69.900
AHX1	74.900
AIR SHOW by MINDSCAPE	59.900
AIR WARRIOR III Americano	69.900
AIRBUS 2000	69.900
AIRLINER 98	69.900
AIRPORT 2000 Vol.1	69.900
ANDRETTI RACING Italiano	69.900
ANIMAL	59.900
ANNO 1602 Ing	79.900
AREA 51 Win'95 Americano	69.900
ARMOR COMMAND Inglese	59.900
ARMOR COMMAND Italiano	79.900
BACKPACKER Lost Florence Gold	74.900
BALDUR'S GATE Ing	79.900
BANZAI BUG Win'95	69.900
BARBIE MAGICO SAL. BELLEZZA	79.900
BARRAGE	79.900
BASS MASTERS CLASSIC Tourn.Ed.	59.900
BATTAGLIA NAVALE	59.900
BATTLEGROUND COLLECTION 1	79.900
BATTLEGROUND COLLECTION 2	79.900
BATTLEGROUND: SHILOH	59.900
BATTLES COLLECTOR'S EDITION	69.900
BEAT THE HOUSE 2	79.900
BEAVIS & BUTTHEAD BUNGHOLE	59.900
BLAM! MACHINE HEAD Italiano	69.900
BOGGLE	64.900
BUGGY Ita	79.900
BUSTER Magica Pianta Fagioli	69.000
CAESAR PALACE SLOTS	64.900
CALCIO MANAGER	69.900
CALIFORNIA ADVENTURE COLL.	59.900
CAMPIONATO 98/99	59.900
CANADA SCENERY	64.900
CARD CRAZY	79.900
CARRIER STRIKE FIGHTER Ing	79.900
CART PRECISION RACING	79.900
CENTIPEDE	79.900
CEREMONY Peter Gabriel PC/MAC	79.900
CIVILIZATION II Ultimate	79.900
CLEARED TO LAND	69.900
CONCORDE Ultimate Flying Exp.	59.900
CONQUEST EARTH Italiano	69.900
CONSTRUCTOR Italiano Parlato	59.900
CRIME KILLER	59.900
CYBERSTORM 2 Americano	69.900
DARK REIGN Ita	59.900
DAWN OF ACES	59.900
DEAD RECKONING	69.900
DEADLOCK 2 Americano	79.900
DEADLOCK 2 Italiano	79.900
DEATHTRAP DUNGEON Ita	79.900
DISNEY 3 VIDEOGAMES CLASSICI	69.900
DOGDAY Inglese	79.900
DOGZ II	59.900
DOOM/QUAKE Carnage'n'chaos	69.900
DOUBLE AGENT Italiano	69.900
DUNGEON KEEPER Ita Parlato	69.900
ERASER TURNABOUT	59.900
EXCALIBUR 2555 AD Ita	69.900
EXTREME G 2	79.900
FALCON 4.0	79.900
FANTACALCIO 1998/99 Serie A	69.900
FANTASY SPORTS PRO 99	59.900
FIFA 99 Ame	69.900
FLIGHT DECK BLUE ANGELS	59.900
FLIGHT DIRECTOR '98	59.900
FLIGHT SCHOOL Inglese	59.900
FLY FISHING	59.900
FORCED ALLIANCE	79.900
FORMULA 1 '97 Italiano	69.900
FROGGER Ita	79.900
FS ACTION! SCENERY	79.900
FUTURE COP Asia	69.900
G-POLICE Ita	69.900
GADGET Italiano PC/MAC	69.900
GALAPAGOS PC/MAC	79.900
GAME RAGE Vol.1 Ita	59.900
GET MEDIEVAL Ing	79.900
GET MEDIEVAL Ita	59.900
GEX 3D	79.900
GRAND PRIXLEGENDS Inglese	59.900
GRAND TOURING Ita	69.900
GRIM FANDANGO Ing	69.900
GTA Grand Theft Auto Ita	59.900

PERGIOCO

VENDITA TELEFONICA - CONSEGNE IN TUTTA ITALIA

VIDEO MEETING POINT

PERGIOCO®

PERGIOCO Point

MONZA (MI) via CAIROLI 5 — PERGIOCO Point

PAVIA C.SO CAIROLI 26/D — PERGIOCO Point

FIRENZE viale SPARTACO LAVAGNINI 40 — PERGIOCO Point

VERONA via G. DELLA CASA 10 angolo p.zza Renato Simoni — PERGIOCO Point

ROMA via MAGLIANO SABINA 26 q.re Salario, p.zza Vescovio — PERGIOCO Point

GUNMETAL	79.900	SHADOWS OVER RIVA Realms III	79.900	ARMED & DELIRIOUS	119.900	GRIM FANDANGO Ita	109.900	RETURN TO KRONDOR Ame	84.900
HARDLINE Inglese	59.900	SHANGAI DYNASTY (Mah-Jong)	59.900	ART OF MAGIC Guerra dei Maghi	99.900	HALF LIFE Ame	99.900	RETURN TO KRONDOR Ita	99.900
HERETIC 2 Ita	79.900	SHOGO Ita	79.900	ASGHAN Ita	99.900	HALF LIFE Ing	99.900	RING Ing	99.900
HEXEN II Portal of Praevus	59.900	SLOT CITY PC/MAC	79.900	ATLANTIS Italiano	99.900	HALF LIFE Ita	99.900	RING Ita	114.900
HEXPLORE	79.900	SMALL SOLDIERS Squad Com. Ame	69.900	AVARICE The Final Saga	99.900	HARDWAR	89.900	RIVERWORLD Ita	99.900
HIGH SKY DOUBLE PACK	59.900	SNOW WAVE AVALANCHE	69.900	AWARD WINNERS	84.900	HEDZ Ita	99.900	ROBORUMBLE	89.900
HISTORY OF THE WORLD	69.900	SOLDIERS AT WAR	59.900	AXIS & ALLIES Ing	89.900	HUMAN ONSLAUGHT War Wind II	89.900	ROCKET JOCKEY Win`95	89.900
IL RETAGGIO DEL TEMPO PC/MAC	79.900	SONIC R	79.900	AXIS & ALLIES Ita	99.900	IAF ISRAELI AIR FORCE Asia	89.900	ROGUE SQUADRON Star Wars Ita	114.900
INCOMING	59.900	SPEARHEAD Inglese	69.900	BALDUR'S GATE Ame	99.900	IAF ISRAELI AIR FORCE Ita	99.900	SANITARIUM	89.900
INCUBATION + Hidden World	59.900	SPEC OPS Ranger Team Bravo	59.900	BALDUR'S GATE Ita	89.900	IL QUINTO ELEMENTO Ita	89.900	SCARS	89.900
INDUSTRY GIANT Inglese	79.900	SPECIAL AIR MISSION	54.900	BARBIE CREA GIOIELLI	119.900	IMPERIALISM Italiano	89.900	SCOTLAND YARD Ing	89.900
ITALY 98	59.900	SPELLCROSS L'Ultima Battaglia	79.900	BARBIE STILISTA Crea la Moda	99.000	INDUSTRY GIANT Ita	89.900	SCREAMER INJECTION	94.900
JANE'S F-15 Ame	59.900	STAR TREK STARSHIP CREATOR	69.900	BASEBALL 2000	89.900	INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900	SCUDETTO 3	99.900
JEDI KNIGHT Myst.of Sith Ing	59.900	STARCRAFT Brood War Ame	59.900	BASEBALL 99 Triple Play	99.900	iPANZER '44 + iM1A2 ABRAMS	99.900	SEMPER FI Italiano	99.900
JETFIGHTER III Enhanced Ita	79.900	STARCRAFT Brood War Ing	59.900	BASEBALL MOGUL	89.900	ISOLA LEGO Italiano	84.900	SETTLERS 3 Ing	89.900
JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX	59.900	STELLARIS Citta'di Cristallo	64.900	BATTLE ZONE	89.900	JAGGED ALLIANCE 2 Ita	89.900	SETTLERS 3 Ita	99.900
KICK OFF 97	59.900	STELLARIS Guardiana Infinito	64.900	BATTLESPIRE Elder Scrolls	89.900	JEDI KNIGHT Dark Forces II	99.900	SHOGO Ame	89.900
KICK OFF 98 Inglese	69.900	STELLARIS I Micronauti Win '95	64.900	BEAST WARS Ita	89.900	JETFIGHTER FULL BURN Ame	99.900	SIM CITY 3000 Ame	109.900
KLINGON HONOR GUARD Ing	59.900	STELLARIS Il Giardino Sepolto	64.900	BIOSYS Ing	89.900	JETFIGHTER FULL BURN Italiano	99.900	SIM CITY 3000 Ita	114.900
KNIGHTS AND MERCHANTS	69.900	STELLARIS Il Mostro d'Argilla	59.900	BIOSYS Ita	99.900	KING'S QUEST Maschera Eternità	99.900	SIN Ame	99.900
KRAZY IVAN Win`95 Americano	59.900	STELLARIS La Pietra di Nettuno	59.900	BLACK DAHLIA Italiano	99.900	KING'S QUEST Mask of Eternity	99.900	SIN Ita	99.900
KRAZY IVAN Win`95 Italiano	59.900	STELLARIS Sfida a Star City	59.900	BRADSHAW FOOTBALL 98	129.900	KKND 2 Krossfire	89.900	SISTEMISTICA PACK 32 SQUADRE	169.900
LA DINASTIA FANTASMA	69.900	STRATEGO Ing	69.900	CAESAR III Ing	89.900	KLINGON HONOR GUARD Ita	89.900	SKI RACING Extreme Edition	89.900
LA MACCHINA DELLA VERITA'	69.900	STREETS OF SIM CITY Ita	74.900	CAESAR III Ita	99.900	LEGO CREATOR	99.900	SKULL CAPS	99.900
LANDS OF LORE 2 Ita	59.900	SUBSPACE	69.900	CARMAGEDDON 2 Ing	99.900	LEGO SCACCHI	99.900	SMALL SOLDIERS Squad Comm. Ita	89.900
LARRY'S CASINO	69.900	SUPERENALOTTO	69.900	CARMAGEDDON 2 Ita	99.900	LIATH Ita	89.900	SPACE BUNNIES MUST DIE Ame	99.900
LEGO LOCO	79.900	SYN-FACTOR	69.900	CARRIER STRIKE FIGHTER Ita	89.900	LINKS 99	109.900	SPEARHEAD Italiano	84.900
LEO THE LION	69.900	TAKERU PC/MAC	59.900	CHAOS GATE Warhammer 40K Ing	99.900	LINKS EXTREME	89.900	SPEC OPS Inglese	89.900
LIBERATION DAY Americano	69.900	TENDER LOVING CARE	79.900	CHAOS GATE Warhammer 40K Ita	99.900	LODE RUNNER 2 Ame	84.900	SPEC OPS Italiano	89.900
LIBERATION DAY Man.Ita	79.900	TERRACIDE Win`95	79.900	CHESSMASTER 6000 Ita	89.900	LOTTO MAGIC 2000	84.900	SPEED BUSTERS	99.900
LINKS LS Pelican Hill PC/MAC	54.900	TEST DRIVE 4X4 Asia	79.900	CINA Crimini Città Proibita	109.900	LUFTWAFFE COMMANDER Ame	119.900	STAR TREK Feder. Compilation	89.900
LORDS OF MAGIC Ita	69.900	TEST DRIVE 5 Asia	79.900	CLOSE COMBAT 3 Ing	109.900	LUFTWAFFE COMMANDER Ita	99.900	STAR WARS MILLENNIUM FALCON	139.900
LULA Double Pack Ing	69.900	THE CHOSEN Blood 2 Ita	79.900	CLUEDO Omicidio Blackwell Gr.	84.900	MADDEN 99 Ita	99.900	STARCRAFT Italiano Parlato	89.900
LULA The Sexy Empire Italiano	79.900	THE FORGOTTEN REALMS ARCH.	69.900	CO-PILOT 2.0	89.900	MAGIC & MAYHEM	89.900	STRATEGO Ita	89.900
MAD TRAX	79.900	THE FRENCH OPEN 1998	69.900	COLIN McRAE RALLY Ita	89.900	MANKIND Ing	89.900	STRATOSPHERE CONQUEST SKIES	99.900
MADDEN 98	59.900	THE FULL WORMAGE	59.900	COMANCHE Enhanced Ita	99.900	MECH COMMANDER Italiano	99.900	STURMTRUPPEN RISIKEN PC/MAC	89.900
MADSPACE Italiano	69.900	THUNDER BRIGADE	79.900	COMBAT FLIGHT SIMULATOR Ing	109.900	MEGAPACK 8 Italiano	99.900	SUPERENALOTTO VOCALE	99.900
MANX TT Superbike Ita	59.900	TOMB RAIDER 2 Ita	69.900	COMBAT FLIGHT SIMULATOR Ita	129.900	MEGAPACK 9 Italiano	99.900	TEAM APACHE Italiano	99.900
MAX 2 Ing	79.900	TOTOCALCIO 1998/99	69.900	COMMANDOS Italiano	99.900	MELBOURNE	99.900	TEST DRIVE 4X4 Ita	99.900
MAYDAY MAYDAY	64.900	TOTOGOAL 1998/99 32 SQUADRE	69.900	COPIA E VINCI AL LOTTO	84.900	MICHAEL OWEN WLS 99 Ita	89.900	TEST DRIVE 5 Ita	99.900
MECH COMMANDER Ing	59.900	TOTOMAGO 1998/99	69.900	CORSAIRS Ita	89.000	MONACO RACING SIMUL. 2 Ita	94.900	THE CROW City of Angels Win`95	89.900
MICROSOFT GOLF 3	79.900	TOTOSEI 1998/99	69.900	CREATURES 2 Ita	99.900	MORPHEUS Ame PC/MAC	99.900	THE GOLF PRO Double Pack	99.900
MISSION CHAMELEON	69.900	TREASURE HUNTER Inglese	69.900	CYDONIA Ame	109.900	MORTAL KOMBAT 4 Ita	89.900	THE TRIANGLE	89.900
MONACO RACING SIMULATION 2 Ing	79.900	TRIBAL RAGE	64.900	DANGEROUS AIRPORTS	89.900	MOTO RACER 2 Ita	99.900	THE X FILES GAME Ing PC/MAC	109.900
MONKEY ISLAND 3 Ita Parlato	69.900	TRIS TOTIP	69.900	DARK PROJECT Ombra del Ladro	99.900	MOTOCROSS MADNESS 3D	89.900	TIDES OF WAR Ame	89.900
MONSTER TRUCKS RALLY	69.900	TUROK 2	79.900	DARKLORDS RISING Ita	99.900	MOTOCROSS MADNESS Ame	119.900	TIGER WOODS 99 GOLF Man.Ita	99.900
MONTEZUMA'S RETURN Ita	74.900	UBIK Italiano Parlato	79.900	DARKLORDS RISING Warlords III	109.900	MULAN Studio Grafico	89.900	TOCA TOURING 2	99.900
NASCAR Expansion Pack	69.900	ULTIMATE CLASSIC WINGS	79.900	DELTA FORCE Asia	99.900	MYTH 2 Ita	84.900	TOMB RAIDER 3 Ita	89.900
NASCAR Grand Nation. Expansion	79.900	ULTIMATE SOCCER MAN. 99 Ita	79.900	DEO GRATIAS Ing	99.900	MYTH 2 Soulblighter Ame	99.900	TOMB RAIDER 3 Ita + Mouse Pad	99.900
NBA LIVE 99 Ame	79.900	ULTRAFIGHTERS	79.900	DIABLO Ame + Guide PC/MAC	94.900	NASCAR RACING 1999 Ame	99.900	TOP GUN 2 Ame	99.900
NHRA DRAG RACING	79.900	UNREAL	59.900	DIGITAL ASTRO TOUR 2000	124.900	NBA LIVE 99 Ita	94.900	TOP GUN 2 Ita	99.900
NIGHTLONG Ita	79.900	VIPER RACING	69.900	DISNEY CLASSIC VIDEOGAMES 2	99.900	NBA LIVE 98 Ita + Joypad	89.900	TOTAL AIR WAR Ing	99.900
NIGHTLONG Union City Conspiracy	59.900	VIRTUAL K'NEX	69.900	DOMINANT SPECIES	99.900	NEED FOR SPEED 3 Ing	89.900	TOTAL AIR WAR Ita	99.900
NIGHTMARE CREATURES Ita	69.900	VIRUS	79.900	DOMINION	99.900	NEED FOR SPEED 3 Ita	99.900	TOTAL ANNIHILATION COMPLETO	89.900
O.D.T.	79.900	WALL STREET TRADER	59.900	DREAMS to Reality Italiano	89.900	NFL GAMEDAY 99	99.900	TOTOCALCIO 1998/99 VOCALE	99.900
OBSIDIAN Italiano	69.900	WAR GODS	59.900	DROIDWORKS Ame PC/MAC	99.900	NHL 99 Asia	89.900	TOTOGOAL 1998/99 VOCALE 32 SQ.	99.900
OUTPOST 2 Colonial Rebellion	59.900	WARBREEDS Italiano	59.900	DUNE 2000 Italiano	99.900	NHL 99 Ita	94.900	TRESPASSER Ita	99.900
PINBALL TURBO RACING	64.900	WARCRAFT BATTLE CHEST PC/MAC	69.900	EGYPT Ita	89.900	NHL OPEN ICE 2 ON 2 CHALLENGE	89.900	TRIBES	119.900
PLAYER MANAGER 98/99 Ing	69.900	WATERWORLD	69.900	EUROPE 3	99.900	OF LIGHT AND DARKNESS	89.900	TUNGUSKA	99.900
POLICE QUEST SWAT 2 Ing	69.900	WILD RIVER ARCADE ADVENTURE	74.900	EUROPEAN AIR WAR Ame	99.900	OPEN HEART	99.900	ULTIMA ON-LINE Second Age	129.900
POPULOUS The Beginning Ame	69.900	WIPE OUT 2097	79.900	EUROPEAN AIR WAR Ita	99.900	OPERATIONAL ART OF WAR	89.900	ULTIMATE WWII WARGAME COLL.	89.900
POWER CHESS 2 Ing	79.900	WIZARDRY ULTIMATE ARCHIVES	79.900	EXTREME TRIAL MOTOCROSS Ita	89.900	OUTWARS Inglese	89.900	VAMPIRE The Masquerade	89.900
PRE-FLIGHT	59.900	WORLD CUP 98 + FIFA 98 Ita	69.900	F-16 AGGRESSOR Ita	99.900	PANZER COMMANDER Inglese	89.900	VANGERS	89.900
PRO PILOT + USA SCENERY	79.900	WORLD CUP 98 Ita	59.900	F-16/MIG 29 Ing	89.900	PAX CORPUS	89.900	VIETNAM PACK (NAM + M.I.A.)	99.900
PROJECT AIROS	79.900	WORMS ARMAGEDDON Ing	79.900	FALLOUT 2 Ing	89.900	PEOPLE'S GENERAL	99.900	VIRTUAL POOL 2	99.900
PUBS Slot Machine PC/MAC	69.900	WORMS ARMAGEDDON Ita	79.900	FALLOUT 2 Ita	89.900	PEOPLE'S GENERAL Man.Ita	99.900	WAR INC.	99.900
PUMA WORLD FOOTBALL 98	59.900	WRECKIN' CREW + JOYPAD	69.900	FANTACALCIO 1998/99 + LIBRO	92.900	PERFECT ASSASSIN Italiano	89.900	WAR OF THE WORLDS Ita	89.900
Q.A.D.	59.900	X-COM INTERCEPTOR Inglese	69.900	FANTACALCIO 1998/99 VOCALE	99.900	PGA CHAMPIONSHIP GOLF Ita	89.900	WARGAMES Ita	99.900
QUAKE 2 Ame	59.900			FIELDS OF FIRE Mohawk War	89.900	POLICE QUEST SWAT 2 Ita	89.900	WARGASM Ing	89.900
RAILROAD TYCOON II Ing	79.900			FIFA 99 Ita	99.900	POLICE QUEST SWAT 2 Ita Parl.	99.900	WARHAMMER PACK	89.900
RAINBOW SIX Tom Clancy's Ing	69.900			FIGHTER PILOT Ing	89.900	POPULOUS The Beginning Ita	99.900	WESTERN FRONT Ita	99.900
RAYMAN GOLD Ita	59.900			FIGHTER PILOT Ita	99.900	POWER CHESS 98 Ita	89.900	WWII FIGHTERS	119.900
REBELLION Star Wars Ame	69.900			FIGHTER SQUADRON Ita	99.900	POWERSLIDE Ita	84.900	Y 2000 RTC	129.900
REMINGTON UPLAND BIRD HUNTER	59.900			FINAL CONFLICT	99.900	PRO PILOT 99	89.900		
RIOT	59.900			FINAL FANTASY VII Man.Ita	99.900	PRO PILOT Italiano	99.900		
RIVAL REALMS	79.900			FLIGHT ACADEMY 98	89.900	QUEST FOR GLORY 5 Dragon Fire	99.900		
RIVEN Italiano PC/MAC	69.900			FLIGHT SIMULATOR '98 Ita +Volo	119.900	QUEST FOR GLORY 5 Ita	99.900		
RIVERWORLD Ing	79.900			FOOTBALL PRO '99 SIERRA	99.900	RAGE OF MAGES Ame	99.900		
ROBOTRON X	59.900			FOOTBALL WORLD MANAGER Ing	89.900	RAGE OF MAGES Ita	89.900		
ROLAND GARROS 1998	69.900			FOOTBALL WORLD MANAGER Ita	99.900	RAILROAD TYCOON II Ita	99.900		
RPG the Ultimate Archives	69.900			FORSAKEN Inglese	89.900	RAINBOW SIX Tom Clancy's Ita	99.900		
RUTHLESS.COM Tom Clancy's Ame	69.900			FOX SPORTS SOCCER 99	129.900	REBEL MOON RISING MMX	89.900		
RUTHLESS.COM Tom Clancy's Ing	59.900			FS GLOBAL UPGRADE	99.900	REBELLION Star Wars Ita	99.900		
SANDWARRIORS	79.900			GANGSTERS Ita	99.900	REDGUARD Elder's Scrolls Adv.	109.900		
SCIENCE FICTION Collection	79.900			GLOVER Ita	99.900	REDJACK Ing PC/MAC	89.900		
SCUD Industrial Evolution	79.900			GRAND PRIX LEGENDS Italiano	89.900	REDJACK Ita PC/MAC	99.900		

DA 84.900 E OLTRE

101st AIRBORNE IN NORMANDY	89.900
2 GOOD TO BE TRUE SIERRA	89.900
688(i) HUNTER/KILLER Ita	89.900
A BRIDGE TOO FAR Man.Ita	99.000
ABE'S EXODDUS Ita	89.900
ACTUA POOL Ita	89.900
ACTUA TENNIS	89.900
AD&D CORE RULES CD-ROM 2.0	139.900
AGE OF EMPIRES Rise of Rome Ita	89.900
AIR WARRIOR III Man. Italiano	99.900
AIRFIELD Vol 1	89.900
ALADDIN La Sfida per Agrabah	89.900
ANASTASIA	99.900
ANNO 1602 Ita	94.900
APACHE HAVOC Ita	99.900

MARZO 1999

I prezzi comprendono IVA e possono variare senza preavviso.

Titoli e prezzi sopraelencati sono dell' 11 febbraio 1999, a causa di improrogabili scadenze di consegna del nostro materiale pubblicitario per la stampa della rivista.

I negozianti possono telefonare allo 02 / 29524256

PERGIOCO

02-29524256 www.pergioco.com

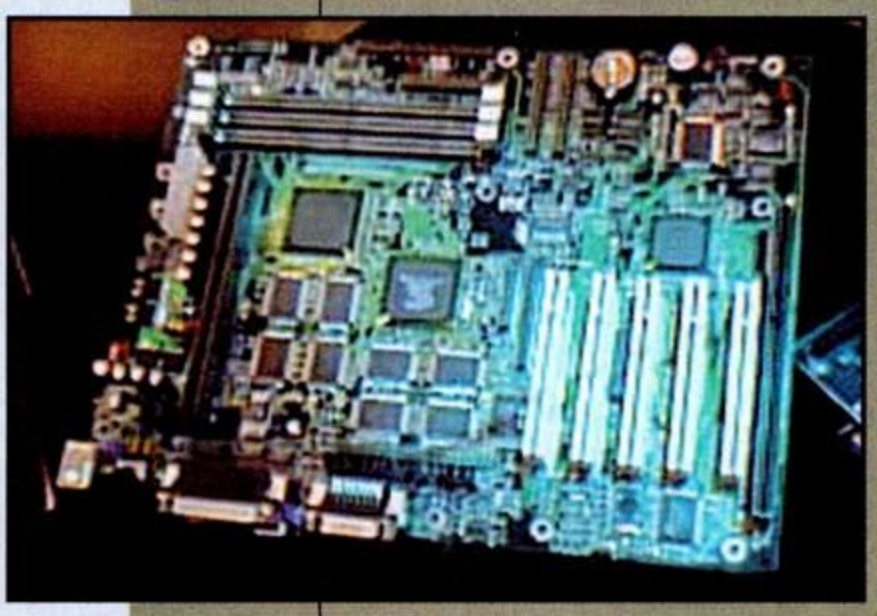
Fanciullo alla tecnologia.

Jacopo Prisco

HARDWARE NEWS - SI ALZANO LE NEBBIE SUL VOODOO3

La 3Dfx Interactive ha ufficialmente presentato in Italia il suo nuovo chipset, di cui vi avevamo già parlato diversi mesi fa, e che fonde sostanzialmente due tecnologie esistenti: la Voodoo2 e Banshee. Ormai ci siamo abituati a un susseguirsi estremamente rapido di generazioni hardware, che per qualche alchimia commerciale procedono di pari passo sul fronte delle CPU e delle schede grafiche: meno di un anno fa attendevamo con trepidazione l'abbinata Pentium 2/Voodoo2, ora siamo in attesa del binomio Pentium 3/Voodoo3. Purtroppo, stavolta, la rivoluzione non ci sarà, poiché dal punto di vista strettamente tecnico l'architettura attuale di questi sistemi sta mostrando la corda e, per fare un altro salto di qualità, dovremo probabilmente attendere ancora diversi mesi. Tuttavia, Pentium 3 e Voodoo3 costruiscono su una base già vincente, pur senza rappresentare una reale innovazione, a tutto vantaggio, anche, delle spese di sviluppo e di marketing che Intel e 3Dfx devono sostenere. Come dicevo, il nuovo chipset è sostanzialmente una Banshee evoluta, che offre prestazioni equivalenti a quest'ultima sul 2D, mentre sul 3D la potenza è rappresentata dalla somma della componente tridimensionale di Banshee e da quella di una doppia Voodoo2 in configurazione SLI. I dati di performance sono infatti i seguenti: oltre 7 milioni di poligoni, 366 Megatexels e 100 miliardi di operazioni al secondo. Saranno due le versioni di Voodoo3 disponibili sul mercato: la versione 2000, principalmente indirizzata all'inclusione nei sistemi OEM, e la 3000, disponibile come add-on per il mercato retail; la differenza di performance è comunque ridotta.

Alcune considerazioni: le Voodoo3 rappresentano, sostanzialmente, un ponte di collegamento tra l'attuale generazione di chipset e la prossima, visto che, al di là dell'aumentata potenza, nulla aggiungono a quanto già esiste sul piano tecnologico. La 3Dfx Interactive, non a caso, proporrà queste schede a prezzi estremamente contenuti, proprio perché la loro produzione è tutt'altro che dispendiosa: soltanto 35-45 dollari per ordinazioni da 10.000 unità. La strategia è chiara: concedere al mercato una soluzione 2D/3D estremamente evoluta che possa reggere sino al prossimo Natale e oltre, fronteggiando anche le contromosse della concorrenza, fino all'arrivo della prossima scheda, il Voodoo4 (il nome è ovviamente non confermato), che rappresenterà un'evoluzione davvero significativa. Le Voodoo3, dal canto loro, sembrano più un prodotto rivolto al mercato generale che al giocatore puro, dato che non introducono alcuna novità di merito sul fronte 3D e rimangono ancorate al vecchio rendering a 16-bit.

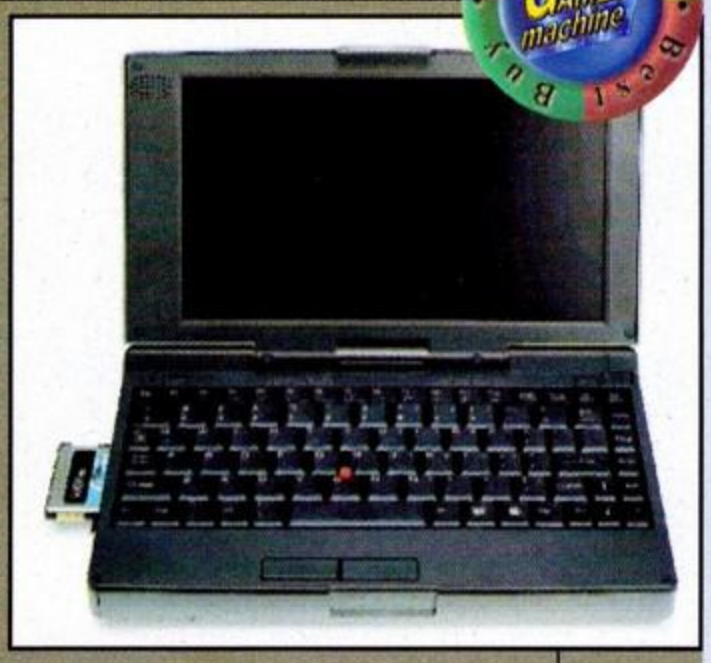


Ma il Voodoo3 introduce invece alcune novità sostanziali nel modello di mercato di 3Dfx Interactive, in diretta conseguenza dell'acquisizione di STB Systems: negli Stati Uniti le schede usciranno infatti esclusivamente sotto questo marchio, stravolgendo uno stile di mercato che aveva rappresentato la via del successo per le precedenti Voodoo. 3Dfx non è più un produttore di chipset, ma un vero e proprio produttore di schede grafiche, e dovrà sostenere di conseguenza maggiori rischi e adottare strategie differenti. Ma se negli USA Diamond, Creative, Orchid e compagnia potranno solo cercare strade alternative per le loro soluzioni 3D, in Europa il panorama sarà meno traumatico, vista la scarsa presenza di STB a livello distributivo nel vecchio continente. Da noi, infatti, le Voodoo3 verranno distribuite secondo gli accordi esistenti, e quindi con tutta probabilità le vedremo marchiate Guillemot.

E il futuro? Sulla rete circolano già delle specifiche non ufficiali della prossima scheda Voodoo; la sua potenza sarà circa doppia rispetto al Voodoo3, visto che offrirà un output poligonale pari a 14 milioni di triangoli/secondo, con 1.06 Gigatexel al secondo e un RAMDAC da ben 350MHz. Il processo produttivo (attualmente a 0.25 micron) subirà un ulteriore avanzamento sino alla soglia degli 0.18 micron, e la scheda disporrà di ben 32 o 64MB di memoria on-board. E se le Voodoo3 conterranno al massimo 8.2 milioni di transistor, l'ipotetica Voodoo4 ne avrà circa 21 milioni (quasi il 30% in più rispetto a un Pentium 2!). Ma non si tratterà solo di un incremento di prestazioni, poiché la nuova scheda offrirà caratteristiche come il Quad texture rendering a 32-bit, un processore geometrico, lo Z-buffer a 32-bit e una dimensione massima delle texture di 1024x1024 pixel: in termini semplici, avremo raggiunto la soglia del fotorealismo.

MONOLITH PICO

Sono la moda del momento: i mini-notebook, PC portatili dalle specifiche e dalle prestazioni molto vicine a quelle dei migliori laptop multimediali, ma caratterizzati da dimensioni estremamente ridotte. Queste macchine, che offrono un alto grado di funzionalità, sono la versione "evoluta" dei più piccoli palmari e hand-held, e sono davvero adatti all'uso in viaggio, specie per chi non vuole rinunciare alla potenza di un desktop senza esagerare con le dimensioni. Questo modello fa parte della più recente linea di Monolith, già più volte apprezzata per i suoi eccellenti notebook: la particolarità fondamentale del Pico sta comunque nello schermo, che è in formato "widescreen" 16:9 per una risoluzione massima di 1024x600 a 65.000 colori. Questo modello è disponibile con processori Pentium MMX a 200, 233 e 266MHz, tutti con cache L2 da 512Kb e 32MB di RAM espandibili a 64. L'audio è assicurato da una scheda audio full duplex YAMAHA OPL 3, con altoparlanti, microfono, ingressi e uscite audio incorporati. Il display è un LCD 10.4" STFT WGA, ma è presente anche la porta per monitor esterno (in contemporanea con LCD) con risoluzione massima di 1024x768 a 65.000 colori. Ci sono anche due slot PCMCIA tipo II, una porta a infrarossi IrDA SIR/FIR/ASKIR e una porta USB. Nella dotazione di serie si può trovare, oltre al floppy drive esterno, un CD-ROM 24X (sempre esterno), un HD Ultra DMA-33 da 2.1GB (o superiore), Windows 98 (completo di Lotus SmartSuite Millennium Edition) come sistema operativo e un'elegante borsa per il trasporto. Il punto forte del Pico sono naturalmente le dimensioni: 280 x 173 x 35,5 mm per un peso di 1,35 Kg in configurazione completa. Insomma, è poco più voluminoso di un'agenda ed è peraltro caratterizzato da un rivestimento color magnesio che gli dona una certa personalità. La tastiera non si segnala per particolare brillantezza, ma è sufficientemente funzionale e include un comodissimo track point per il controllo del puntatore del mouse. Data la straordinaria brillantezza e l'alta risoluzione dello schermo LCD, il Pico non si limita a offrire la possibilità di elaborare testi e documenti, ma funziona da vero e proprio PC multimediale. Inoltre, dato il suo carattere da "viaggiatore", è di notevole importanza la presenza della porta a infrarossi, che permette ad esempio di stampare documenti "on the fly" senza bisogno di cavi o di collegarsi a Internet direttamente avvicinando al sensore uno dei telefoni cellulari dell'ultima generazione (come il Nokia 8810).
Il prezzo al pubblico indicato si riferisce alla versione dotata di Pentium 266 MMX (Tillamook), 64 Mb RAM e HD da 3.1GB.

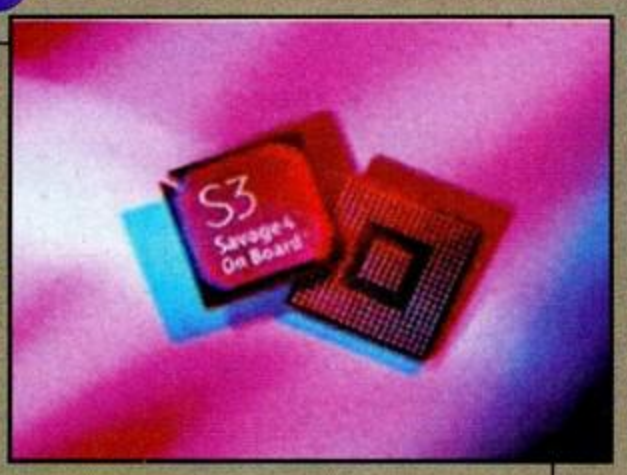


DISTRIBUTORE:
Monolith Italia
PREZZO AL PUBBLICO:
3.680.000 + IVA
(Basic)
TECNICA: 9
BUNDLE: 9
PERFORMANCE: 8
INSTALLAZIONE: 9

Sembra quasi un giocattolo, invece è un sistema del tutto completo che vi offre le funzionalità del vostro PC desktop "on the road". Costoso, ma tecnologicamente avanzatissimo.

LA S3 DIVENTA ANCORA PIU' SELVAGGIA

La S3 aveva effettuato il suo rilancio nel settore dei chipset 3D evoluti con il suo Savage 3D, che a dispetto di presentazioni monumentali da parte della compagnia produttrice, ha sostanzialmente mancato l'appuntamento con il mercato a tutto vantaggio di Riva e 3Dfx. Ora la S3 ci riprova, con il Savage4: la Diamond, orfana del Voodoo3, ha già annunciato la disponibilità di una sua versione della scheda, che offrirà il supporto per l'AGP 4X e rendering reale a 32-bit. Il chispet verrà proposto in due versioni, PRO e GT. La seconda avrà un supporto per la memoria più lento e sarà disponibile in versione AGP 2X anziché 4X. La tecnologia AGP 4x permette di trasferire due volte le texture 3D rispetto alla generazione precedente di prodotti AGP 2x. Inoltre, le nuove schede offriranno texture ancora più grandi e realistiche, grazie alla funzionalità S3 Texture Compression (S3TC, la stessa tecnologia utilizzata per la realizzazione di titoli come *Unreal, Unreal Tournament, Quake3, Arena, Half Life, Anachronox, Expendable* e *TrueSpace4*). Le texture potranno avere una dimensione massima di ben 2048x2048 pixel e il Savage4, oltre a essere ottimizzato per Pentium III e AMD K7, offrirà anche accelerazione hardware per la riproduzione DVD e supporto digitale flat panel in configurazione selezionate.



MENHIR

ATTACCO ALIENO!

DEFCON ZERO

UN'INVASIONE DI...

VIDEOGAMES, DREAMCAST, PLAYSTATION, PC CD-ROM E ACCESSORI
FUMETTI E VIDEO MANGA, MODELLISMO IN VINILE E RESINA
GIOCHI DI SOCIETÁ, T-SHIRTS, GADGETS, POSTERS
ROMANZI FANTASCIENZA, FANTASY, HORROR
GAMES WORKSHOP, MAGIC: L'ADUNANZA
E... STAR TREK!

SONO ATTERRATI A...

MILANO
Via Paisiello, 28
tel. 02/70608326

ASCOLI PICENO
Via D'Ancaria, 2
tel. 0736/262481

COMO
Via Milano, 240
tel. 031/241806

FORLÍ
Via Bufalini, 35
tel. 0543/27885

GALLARATE
Via Marsala, 19
tel. 0331/772304

VARESE
Via Morosini, 11
tel. 0332/239537

APRIAMO INSIEME UN NEGOZIO DEFCON ZERO - per informazioni sul franchising telefona allo 02/781823

Nel 1962 uno studente dell'MIT creava il primo videogioco della storia su un computer mainframe della DEC. Nel giro di un anno, migliaia di ore di lavoro erano state dissipate negli uffici di tutto il mondo per colpa di questo programma, che utilizzava caratteri ASCII per la grafica. Osservandolo, un signore di nome Nolan Bushnell (fondatore dell'Atari) fiutò le potenzialità commerciali della cosa e cominciò a lavorare su versioni più pratiche dello stesso concetto. Dieci anni più tardi "Pong" era l'estremo grido del divertimento, e la storia dei videogiochi era iniziata...

Jacopo Prisco

PAC MAN

IL coin-op per eccellenza, Pac Man nasce dalla grande Namco, ha generato una serie di cloni che non è nemmeno possibile contare, ed è ancora la macchina da bar più venduta della storia, grazie alle 350.000 unità distribuite (senza contare i bootleg). Il gioco, in origine, doveva chiamarsi Puck Man, ma alcuni dirigenti della società avevano il timore che qualche goliardico avrebbe potuto cancellare parte della lettera "P", con risultati facilmente immaginabili, e preferirono cambiare il nome. Anche i personaggi di contorno, episodio precoce nella storia dei videogiochi, avevano un'identità: i quattro fantasmini si chiamavano Shadow, Speedy, Bashful e Pokey, e avevano persino un soprannome (rispettivamente Blinky, Pinky, Inky e Clyde). Innumerevoli le propaggini di questo titolo, che sono arrivate fino ai giorni nostri con la versione 3D (dotata di ben altra struttura) uscita, sempre a cura della Nmaco, su PSX qualche tempo fa. L'archetipo del videogame, nei secoli dei secoli.

PRODUTTORE: *Namco*
ANNO: *1980*
VERSIONE ORIGINALE: *COIN-OP*
EMULATORE: *MAME*

GAUNTLET

Un RPG in forma coin-op? Alla Atari dovevano essere pazzi, eppure ha funzionato. Quattro personaggi selezionabili (Elfo, Guerriero, Mago e Valchiria) e fino a quattro giocatori in contemporanea si davano da fare negli intricati dungeon di questo gioco. Assolutamente storica la voce digitale che sottolineava gli avvenimenti su schermo, e incalzava il giocatore a inserire una nuova moneta quando questi aveva terminato l'energia vitale. Spassoso, specie in tanti, anche se alla lunga monotono; la Atari ne produsse anche un seguito e si inaugurò la moda dei cabinati multi-giocatore.

PRODUTTORE: *Atari*
ANNO: *1986*
VERSIONE ORIGINALE: *COIN-OP*
EMULATORE: *MAME*

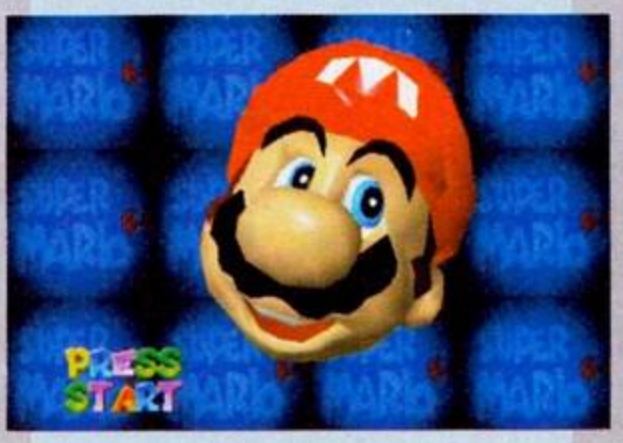
STREET FIGHTER II

Nel 1990 il mercato dei coin-op arrancava: finita da tempo la prima grande era (1979-1983) e consolidatosi ormai alla grande il mercato home, le sale giochi mancavano un po' di carisma. Doveva pensarci la Capcom, che con questo gioco ebbe il merito di rilanciare il settore, e di consacrare la prima metà degli anni '90 al genere beat'em up. Dieci personaggi, di entrambi i sessi, e centinaia di mosse e combinazioni segrete. Una gloriosa conversione su SuperNES, svariate versioni del coin-op stesso (Turbo, Championship, ecc.) e una giocabilità eccellente consegnano questo titolo alla storia come il vero capostipite del picchiaduro moderno.

PRODUTTORE: *Capcom*
ANNO: *1990*
VERSIONE ORIGINALE: *COIN-OP*
EMULATORE: *MAME, Callus*

NEWS

La notizia del mese è una sola, ed è inevitabile parlarne: due ignoti programmatori, Epsilon e RealityMan, hanno rilasciato UltraHLE (High Level Emulator): un emulatore di Nintendo64 che è in grado di far girare diverse ROM commerciali con un alto grado di fedeltà. Poche ore dopo il rilascio del programma, lo stesso è stato ritirato e il progetto è stato dichiarato concluso per sempre. Perché? Perché immediatamente dopo la comparsa di UltraHLE, sulla grande rete si è scatenata una caccia senza quartiere alle ROM per N64, cosa che ha mandato in bestia i due programmatori, il cui intento non era certo quello di danneggiare la Nintendo. Ora, le considerazioni che si possono fare sono molte: fino a che punto è "giusto" diffondere presso il grande pubblico applicazioni del genere? Chi conosce il Nintendo64 saprà che NON è consentito estrarre dalle cartucce il codice in esse contenuto, nemmeno per motivi di backup; la pirateria comunque non manca, grazie ad appositi dispositivi che, collegati a un PC, trasferiscono le ROM in un singolo file; Internet è da lungo tempo un tramite importante per lo "spaccio" di queste ROM illegali, come avviene d'altro canto per la maggior parte del software. E' chiaro però che la pericolosità di un emulatore del genere è alta, anche se alte sono le sue richieste di sistema: ci vuole un Pentium II 300 con scheda Voodoo2 (la 3Dfx è infatti necessaria) per far girare i giochi a velocità accettabile. La comunità dell'emulazione di Internet ha dato giudizi generalmente negativi, nella consapevolezza del fatto che un avvenimento del genere potrebbe segnare la fine del fenomeno così come lo conosciamo. Nintendo non ha per ora effettuato alcuna mossa legale nei confronti dei due programmatori, ma nulla è da escludere visto che la Sony ha effettivamente fatto causa alla Connectix, produttrice del primo emulatore PlayStation commerciale (la causa, peraltro, è stata persa e l'emulatore avrà via libera). A livello di prodigio tecnico, UltraHLE è degno del massimo plauso: vedere girare Mario64 in 800x600 con la definizione della 3Dfx fa davvero impressione; probabilmente, però, il suo rilascio al pubblico è stato quantomeno incauto, oppure è arrivato decisamente troppo presto. Qui attorno potete osservare un'immagine dell'emulatore mentre fa girare Mario. La Nintendo già da mesi combatte la diffusione del proprio software su Internet, e quindi reperire le ROM, oltre che illegale, è praticamente impossibile (neppure l'emulatore è più disponibile, quindi mettetevi il cuore in pace). Però non si può mancare di restare a bocca aperta osservando queste immagini sul monitor del proprio PC...



XPress in

Dalla ormai affermata collana "Xenia Educational", un corso interattivo diviso in 8 cd-rom con lo scopo di scoprire tutti i segreti per l'utilizzo di QuarkXPress 4.03.

IL CORSO

è strutturato in lezioni video a pieno schermo con audio sincronizzato e una guida che segue l'utente passo passo attraverso l'utilizzo del software. Il tutto confezionato con un'interfaccia dinamica e interattiva che consente all'utente una facile e intuitiva navigazione tra i diversi tutorial. Il corso è diviso in tre settori principali:

"TECNICHE DI BASE"

In questa parte vengono spiegate le funzioni principali e gli svariati metodi di applicazione del programma nella professione di grafico. Ampi cenni anche sull'impaginazione digitale.

"TECNICHE CREATIVE"

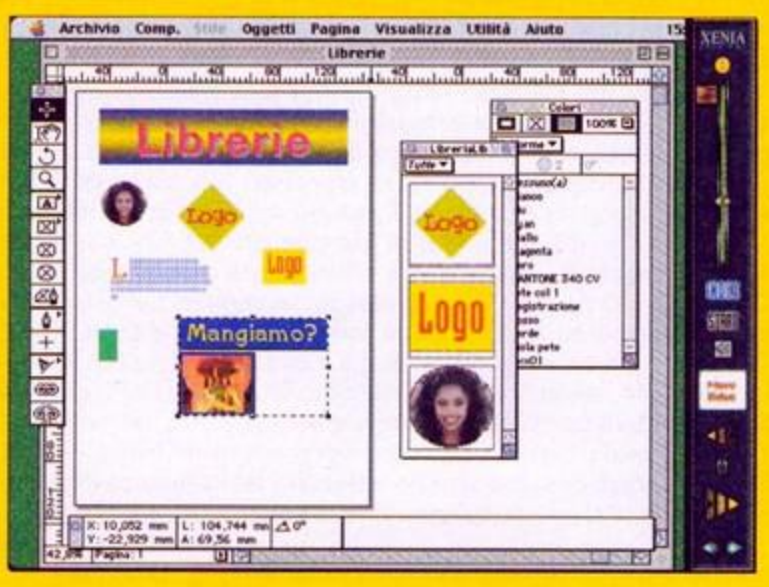
In questa sezione vengono "messe in pratica" le nozioni precedentemente apprese. Si focalizza sulle varie fasi dell'impaginazione e sui metodi alternativi per ottenere lo stesso risultato.

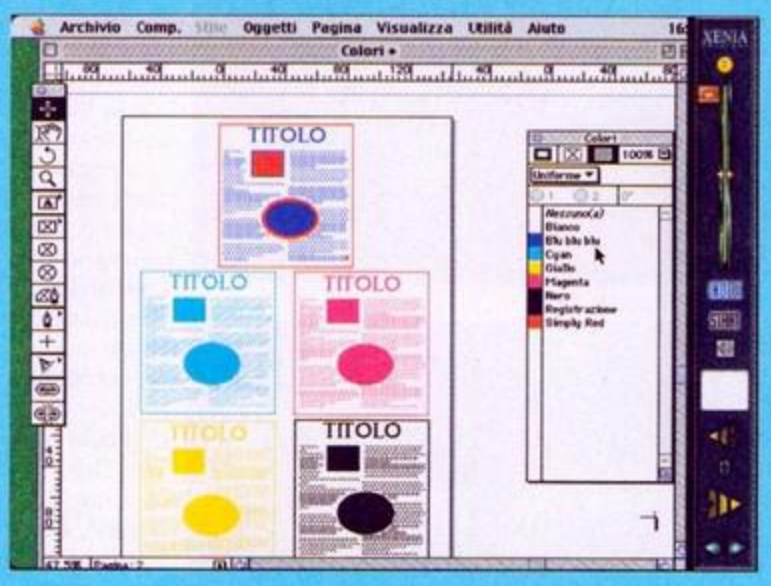
"TIPS & TRICKS"

Sveliamo i concetti che spesso non sono documentati nei manuali e tutte quelle piccole astuzie che si apprendono solo con anni di pratica. Scorciatoie, tecniche, segreti dei veri designer digitali e alcune sorprese che gli stessi ingegneri della Quark hanno incorporato nel programma.

Bellafante Design-Milano

8 Ore





XPress in 8 Ore è strutturato in maniera progressiva per consentire al neofita di 'immergersi' senza scottarsi e, al tempo stesso, all'esperto di migliorare le proprie conoscenze, illustrando i concetti pratici basilari per lavorare in un modo intelligente e professionale. In tal senso, ogni cd è strutturato in modo da soddisfare sia il principiante che l'utente XPress già esperto.

I corsi interattivi autodidattici della Xenia Educational sono indirizzati non solo a chi deve guadagnarsi il pane quotidiano con i software trattati, ma anche alle aziende, agli studi grafici, alle tipografie e alle agenzie pubblicitarie.

Con "XPress in 8 Ore" Xenia Edizioni offre a tutti i professionisti un modo economico, efficace e facile di apprendimento e approfondimento per migliorare la propria produttività.

Per ordinare XPress in 8 ore, o qualsiasi altro corso didattico della Xenia Educational basta riempire il modulo.....

SCHEDA NUMERI ARRETRATI:

- ◯ **Photoshop in 8 Ore Lire 14.900 cad.**
- ◯ **XPress in 8 Ore Lire 14.900 cad.**
- ◯ **Eureka! Professione Grafico Lire 14.900 cad.**
- ◯ **Eureka! Programmare in HTML & JAVA (2 raccolte di 4 cd cadauna),**

costo ogni raccolta - Lire 29.900 cad.
+ Lire 5.000 di spese postali .
Specificate i nomi dei prodotti che desiderate:
Il tempo di consegna per i cd didattici è di circa 4 settimane

MODALITA' DI PAGAMENTO:
Versamento su C/C Postale n° 19551209 intestato a:
XENIA EDIZIONI s.r.l., Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 MILANO

FAXATE LA FOTOCOPIA DEL VERSAMENTO POSTALE PER ACCELERARE LE SPEDIZIONI - 02-878567

Carta di credito N.

☐ VISA ☐ CARTASI ☐ EUROCARD ☐ MASTERCARD

☐ AMERICAN EXPRESS

Numero

Scadenza

NOME E COGNOME

INDIRIZZO

CITTA' PROV.

TELEFONO

Firma

Data

Potete anche spedire questo modulo in busta chiusa a:
XENIA EDIZIONI s.r.l. - Via Carducci, 31 20123 MILANO

STAVOLTA MI VA DI INIZIARE IN MODO DIVERSO...

Benché sia stata ghettizzata e striminzita, la sezione Amiga di TGM sta brillantemente sopravvivendo (non senza sacrifici da parte mia e del mitico TMB) a questo periodo estremamente critico, denso di belle parole e di grandi progetti per il futuro, è vero, ma pur sempre critico. La sezione Amiga di TGM sta sopravvivendo alla penuria di titoli da recensire, arrampicandosi un po' sugli specchi con titoletti di serie "C" che in altre circostanze non avreste mai visto. Quello che però posso assicurarvi è che la sezione Amiga di TGM è fatta con l'impegno, con l'umiltà e col cuore di chi è consapevole che col proprio lavoro sta mantenendo viva la presenza amighista all'interno di una delle più importanti riviste del settore e di questo mi state dando atto nelle numerose email che ricevo da due anni a questa parte (da quando, cioè, ho iniziato a collaborare con la Xenia).

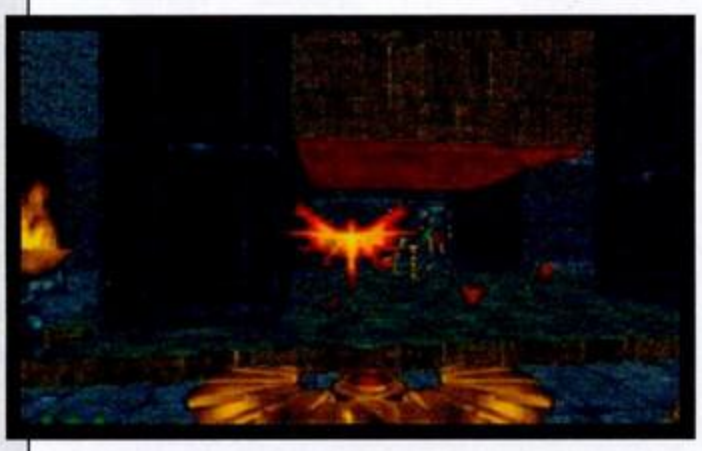
Massimo "MAXIME" Marino.

STUART WALKER RULEZ!

Ormai da tutti considerato un mito per la già annunciata conversione di WIPEOUT 2097 e per l'interessamento alle conversioni di QUAKE 2 e di HALFLIFE, Stuart Walker dei Digital Images ha recentemente rilasciato un comunicato stampa per aggiornarci sui suoi numerosi progetti.
Tanto per iniziare, dati gli altissimi costi della licenza per la conversione di QUAKE 2, ha iniziato una sorta di raccolta di firme affinché gli utenti chiedano una conversione per AmigaPPC direttamente alla iD Software (quake2@digital-images.demon.co.uk). La data di uscita di SPACE STATION 3000 è stata posticipata di 2 mesi perché si è reso necessario parecchio lavoro extra per migliorare ulteriormente il motore 3D, che a detta degli autori adesso è davvero spettacolare. Probabilmente verranno introdotte le caratterizzazioni dell'intero equipaggio, in modo tale che possano per esempio verificarsi dei matrimoni o delle nascite, come anche dei dirottamenti o altri gravi comportamenti; inoltre si sta seriamente pensando all'opportunità di poter effettuare gli scambi anche via internet utilizzando una speciale cyber-valuta. Saranno sufficienti l'AGA, 4MB di fast ram, un lettore CD-ROM e circa 30MB di spazio su hard disk, mentre saranno sfruttati le schede grafiche e i processori più potenti. Anche WIPEOUT 2097 si trova in fase avanzata di realizzazione, ma in questo caso i requisiti minimi saranno un processore PPC, una scheda grafica (forse ci sarà il supporto per l'AGA) e 16MB di fast ram: gli autori assicurano però parecchi miglioramenti rispetto alle versioni wc/psx/n64. Intanto DIGITAL SOCCER e KIJITSU WARRIORS migliorano di giorno in giorno e saranno presto diffusi i primi screenshots (le richieste di sistema saranno gli stessi di WipeOut 2097).

DI TUTTO UN PO'

La NtT Software sta cercando dei collaboratori (e soprattutto un paio di coder C) per completare GORD e per realizzare altri giochi di avventura per Amiga (jono@enti.demon.co.uk). Intanto, mentre Quake è stato votato un po' dappertutto come miglior gioco del 1998 per Amiga (io non sono assolutamente d'accordo, a meno che non ci si riferisse alla versione PPC), un gruppo belga chiamato Crossbow sta realizzando quello che potrebbe dare del filo da torcere al successo della iD/clickBOOM: ZAMBROSIA girerà sia su processori 68k sia su PPC, farà uso di un motore 3D e di una grafica da paura, includerà sequenze in full motion video e richiederà almeno un 68040, 16MB di fast ram, chipset AGA e lettore CD-ROM 6x (anche se ovviamente la configurazione ottimale sarà costituita da PPC, scheda grafica e 32MB di fasta ram). Dopo il rilascio dei sorgenti nel pubblico dominio, sono finalmente disponibili su Aminet i primi porting di HEXEN e di HERETIC (sia per 68k che per PPC), che benché neonati sono già molto stabili e veloci. Il 12 febbraio 1999 i clickBOOM hanno finalmente rilasciato la versione finale di NAPALM: THE CRIMSON CRISIS (il pacchetto è già in volo mentre scrivo, quindi vi rimando al mese prossimo per la recensione) e quasi contemporaneamente hanno inaugurato il loro PORTAL, un interessantissimo servizio interattivo totalmente configurabile e comunque non facilissimo da spiegare in due parole (per saperne di più è sufficiente visitare l'indirizzo clickboom.com/portal).



Anche DISTANT DREAMS (che per i meno attenti è il nuovo nome di Wasted Dreams) sembra essere ormai completato, anche se non si è ancora capito chi pubblicherà il gioco, dato che la Vulcan qualche settimana fa ha diffuso l'annuncio dell'abbandono totale nei confronti della nostra piattaforma e la conseguente cancellazione della mailing list dedicata alle riviste del settore.
Infine la Titan Computers ha confermato le voci relative alla cancellazione di alcuni titoli (Shadow Of The Third Moon 2, che per la verità non era mai stato iniziato, Evil's Doom Special Edition, Total Combustion, Sword 2 e Lost Days In Paradise): nessun problema invece per quanto riguarda SETTLERS 2 e CLAWS OF THE DEVIL.

AFTERTASTE PRODUCTIONS

Questo il nome di una neonata software house "Amiga only" che si sta cimentando nella realizzazione del suo primo titolo, un avventura in stile Simon The Sorcerer dal titolo ABDUCTED. La storia si svolge nel 1734 all'interno di un piccolo villaggio chiamato Pomperville (che sia la città natale di Monica Lewinsky?): un cittadino (Slugbert Cramfish) viene rapito e trattenuto da un UFO per ben 10 anni e quando viene finalmente liberato si accorge che un demone (Vassago) si è impossessato della piccola cittadina. Vassago in realtà è un umano posseduto dal diavolo e guarda caso è proprio il padre di Slugbert, mentre il resto della famiglia di Slugbert è stato trasformato in statue di pietra che si trovano all'interno del castello del demone. Inutile dire che nel gioco vestiremo i panni di Slugbert e il nostro scopo sarà quello di sconfiggere Vassago. ABDUCTED non ha ancora un publisher, ma è già in fase avanzata di programmazione.

LA FONDERIA NON CI ABBANDONA!

Dopo l'annullamento del precontratto firmato con la Vulcan per la pubblicazione e la distribuzione dei propri giochi, The World Foundry si sta riorganizzando e ha distribuito un comunicato stampa in cui fa il punto della situazione circa i suoi progetti. EXPLORER 2260 sta crescendo sempre più (per qualità e per ampiezza) e purtroppo il demo non sarà disponibile prima della fine dell'estate e il gioco finale non prima della fine dell'anno. Nel frattempo The World Foundry ha letteralmente resuscitato MAIM & MANGLE ottenendone il codice (originariamente opera di George Hornmoen, adesso passato all'altra sponda) e affidandone lo sviluppo a un nuovo team. C'è però un'importante novità: dato il crescente numero di Amiga dotati di PPC, M&M sfrutterà tale processore mediante un nuovo motore grafico interamente 3D, per non sfigurare di fronte a Napalm e ai numerosissimi cloni di C&C che stanno per invadere il nostro mercato. Restano confermati il supporto TCP/IP, i combattimenti notturni, gli effetti speciali e tutto il resto, mentre le richieste di sistema sono leggermente aumentate: PPC, AGA, 8MB di fast ram, hard disk, lettore CD-ROM, modem. Il kernel PPC usato sarà il WarpOS di Haage & Partner, le eventuali schede grafiche saranno sfruttate tramite il Warp3D v2 e le schede sonore tramite il sistema AHI, mentre il 68040 e il 68060 saranno supportati solo se riusciranno a reggere la potenza del motore 3D.

L RITORNO DEI POLACCHI

Qualche anno fa i giochi polacchi erano l'incubo dei videogiocatori amighisti, visto che tutto d'un tratto il mercato si era riempito di produzioni di dubbia qualità sfornate con una frequenza impressionante, quasi come i vecchi giochi della Simulmondo che uscivano in edicola. Finalmente la Gobi Software, un nuovo gruppo di giovani sviluppatori polacchi, ha deciso di puntare sulla qualità e non sulla quantità e sta lavorando a XPEDITION un'avventura/sparatutto spaziale in cui dovremo difendere una colonia terrestre dagli attacchi alieni. Prima di affrontare il primo dei dieci livelli di cui il gioco è composto, dovremo organizzare la nostra squadra scegliendo e armando quattro uomini. Non mancheranno oggetti con cui interagire (tra cui chiavi per avere accesso ad aree segrete e amenità simili), trappole da evitare, terminali presso cui reperire mappe e informazioni. Xpedition girerà su qualunque Amiga dotato di almeno un 68020, 2MB di chip ram e "alcuni" mega di fast ram (non meglio specificati). Ah, un'ultima cosa: alla faccia delle schede grafiche, girerà sia su ECS sia su AGA.

PETRO GOES TO AUSTRALIA

Il presidente della sezione internazionale di Amiga Inc. è probabilmente uno dei personaggi più fusi che si siano mai visti nella storia dell'informatico. Trasformatosi in una sorta di macchietta in mano a Gateway 2000, costui dovrebbe diffondere il verbo dell'Amiga nel mondo e a quanto pare ci stà riuscendo: in Australia infatti lo hanno visto discutere animosamente di OS 3.5, QNX e MMC con un gruppo di canguri, particolarmente interessati all'argomento. Che dire? Noi siamo sempre con te, grande Petro!

ELSYD SOFTWARE

Una breve menzione per una nuova software house che crede nel PowerPC e che ha deciso di sviluppare ben sei giochi che spremano al meglio questi processori. Benché il tutto sia ancora allo stato embrionale, vi invito a compilare il questionario all'indirizzo www.geocities.com/siliconvalley/foothills/2705 e vi elenco i titoli dei giochi che si spera possano vedere presto la luce: LAST PATRIOT (avventura 3D con visuale alla Quake, la cui uscita è prevista per dicembre 1999), THE ADVENTURES OF DP DOG (previsto per la fine del 2000), DP TENNIS (previsto per i primi mesi del 2000), DP KART (previsto per dicembre 1999), I-40: CROSS COUNTRY RALLY (previsto addirittura per la fine del 2001) e DESTITUTION (previsto per la metà del 2000). La cosa interessante è che tutti questi giochi supporteranno sia gli AmigaPPC che gli AmigaNG (anche se non si sa ancora bene cosa sia un AmigaNG).

LADERUNNER IN 3D SU AMIGA

Bè, in effetti ho scritto quel titolo tanto per attirare la vostra attenzione, ma la verità non è molto diversa. I Deflection stanno lavorando a un gioco chiamato NEX - THE DARK AGE, in cui vestiremo i panni di un agente segreto con lo scopo di osservare e proteggere la popolazione. Il gioco sarà denso di filmati, di enigmi e di dialoghi parlati e secondo gli autori sarà un brillante mix tra un'avventura, uno sparatutto 3D, un gioco strategico e una simulazione. Il motore 3D sfrutterà i processori PowerPC e le schede grafiche di nuova generazione (tramite Warp3D) e sarà in grado di gestire personaggi e oggetti poligonali, oltre a una serie di fantastici effetti non molto frequenti sulle nostre macchine (texture filtering, mip mapping, luci colorate e lambert shading). In ogni caso il minimo indispensabile per arrangiarsi sarà costituito da 68040, AGA, 16MB di fast ram, hard disk e lettore CD-ROM. Se conoscete il linguaggio C come le vostre tasche e se volete partecipare alla realizzazione di Nex, potete contattare marco.siegel@hal.regiocom.net.

PIU' ALIVE CHE MAI...

I ragazzi della Alive Mediasoft erano letteralmente spariti, poi sono tornati a farsi sentire il mese scorso con l'annuncio di alcuni nuovi titoli (tra cui l'update di GOAL) e ora eccoci sommersi da un incredibile numero di news che li riguardano. Tanto per cominciare, PUTTY SQUAD non è ancora uscito (al contrario di quanto si potrebbe credere leggendo la pseudo-recensione di Enigma Amiga Run, che peraltro ha valutato Olofight come "molto buono", il che è tutto dire) e potrebbe essere disponibile verso la fine di febbraio in versione floppy e forse anche CD-ROM. Intanto la Alive sta distribuendo a prezzo speciale le versioni PC di DOOM, DESCENT, ABUSE, HEXEN ed HERETIC (facilmente giocabili su Amiga grazie ai porting presenti su Aminet) e molte total conversion per QUAKE e ha organizzato, in vista del nuovo millennio, un sodaggio per votare i dieci giochi più belli della storia dell'Amiga, uno per ogni genere: il primo giugno saranno resi noti i risultati e la Alive distribuirà i suddetti giochi a prezzo speciale (nei limiti del possibile). Relativamente a PHOENIX FIGHTERS, il clone di Turbo Raketti che vi avevo anticipato il mese scorso, sono state rese note altre caratteristiche (200 livelli e 5 modalità di gioco, 50 frames al secondo anche su processori molto lenti, livelli larghi 512x800 pixel in 128 colori, 20 astronavi, 15 armamenti, ecc.), oltre ai requisiti di sistema (mezzo mega di chip ram e mezzo mega di fast ram!). L'ultimo titolo di cui voglio parlarvi è THE PROPHET, gioco di ruolo sviluppato da Mark Ford e Jason Grant e la cui data di uscita è già stata fissata per il 19 aprile, nel doppio formato floppy e CD-ROM. The Prophet non avrà una trama prefissata e permetterà al giocatore di fare realmente ciò che vuole, decidendo se essere un buono o un cattivo, se uccidere tutti o se aiutare chi è in difficolta, ecc.; il gioco sarà ambientato in una città composta da oltre 50 tipi di locazioni, sarà denso di mostri (ognuno col proprio metodo di attacco) e il nostro personaggio sarà in grado di aumentare le proprie capacità mentali, magiche e di combattimento nel corso dell'avventura (come in tutti gli RPG, d'altronde).

Cosa diavolo combinano quei ragazzacci?

Tranquilla nonnina, i tuoi vicini si sono fatti un BlasterPC™

Se dai tuoi vicini succedono cose strane, c'è di mezzo un BlasterPC™! Il top della potenza multimediale per divertirsi giocando, guardando film, ascoltando musica: sempre col massimo coinvolgimento grazie ai suoi fantastci effetti speciali audio e video. Allora cosa aspetti? Fatti anche tu un BlasterPC™!

Caratteristiche

- Lettore DVD 5x - 32x
- Scheda Dxr2 MPEG
- Sound Blaster Live!
- Altoparlanti PCWorks FourPointSurround
- Acceleratore 3D Blaster Voodoo2 12 Mb
- Graphics Blaster Exxtreme AGP
- Modem Fax Voice 56k
- Webcam II USB
- Pentium II - Ram 64 Mb - HD 6,4 Gb
- Unreal, Incoming, Ultimate Race Pro e molti altri programmi

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

PER SAPERE IL PUNTO VENDITA A TE PIÙ VICINO

DOVE Numero Verde 167-811020

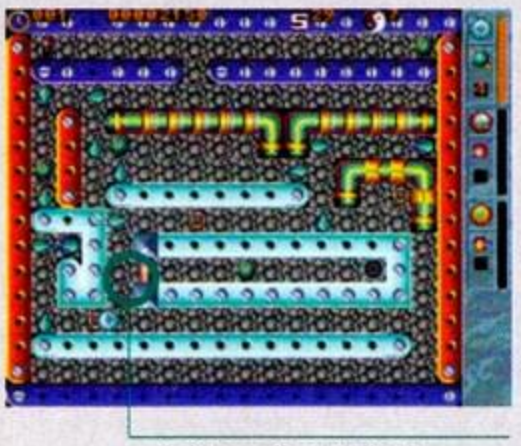
SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

COMPUTER UNION

PER CONOSCERE IL PUNTO CREATIVE CONNECTION PIÙ VICINO: 02-82 28 161

® Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso.
In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl - le immagini sono puramente idicative.

Generalmente tutti quei giochi fantastici che vendono decine di migliaia di copie e che vengono osannati dal pubblico e dalla critica hanno, prima o poi, un seguito... dunque perché sto scrivendo la recensione di questo aborto? Facile umorismo a parte, Marblelous 2 può essere considerato come un data disk del primo Marblelous, dato che il gioco è esattamente lo stesso (in poche parole, si tratta di superare un non meglio precisato numero di livelli



Il sistema di controllo che permette di orientare la biglia verso i nostri obiettivi è semplice e intuitivo, ma non sempre funzionante...

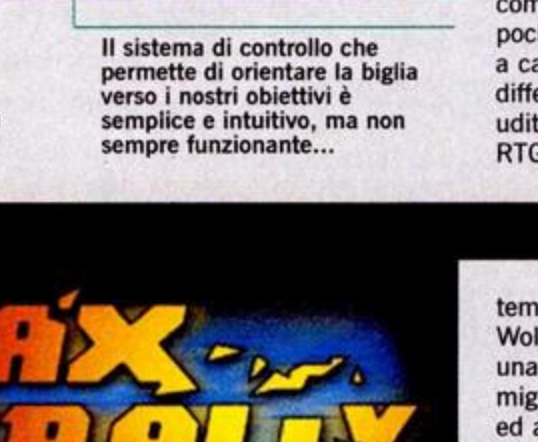
La grafica è notevolmente migliorata (soprattutto grazie al supporto dell'AGA), anche se è stata piazzata sullo schermo un po' troppo a caso.

indirizzando una biglia verso una serie di obiettivi sempre diversi ed evitando accuratamente i muri e gli ostacoli che ci farebbero perdere inevitabilmente una "vita") e il metodo di controllo pure (col mouse è possibile piazzare delle frecce e degli stop che influenzano i movimenti della biglia). Fortunatamente è stato introdotto anche qualcosa di nuovo: ad esempio sono stati corretti alcuni bug, è stata migliorata la grafica grazie al supporto dell'AGA (benché le pseudo-texture che compongono i livelli siano ben poche, piccole e del tutto piazzate a caso sullo schermo, giusto per differenziare i vari livelli) e, udite udite, è stata inclusa una versione RTG (di cui mi sono reso conto solo in un secondo momento, visto che è stata imboscata sul secondo dischetto). Non mancano nemmeno un editor di livelli, uno script di installazione su hard disk e una completissima guida in tedesco (in realtà ce n'è anche una in inglese, ma è vuota). Chi ha letto la recensione del primo "episodio" ricorderà che il voto è stato un bel 70%: nel frattempo sono passati quasi due anni e i miglioramenti apportati, benché abbastanza sostanziosi, non rendono questo prodotto appetibile dalla maggior parte dei videogiocatori amighisti, ormai alla disperata ricerca di una killer application per i propri processori PPC con relative schede grafiche. Non fraintendetemi: giochi come questo possono tranquillamente essere apprezzati dagli amanti del genere e da chi possiede ancora un Amiga 500, ma oggettivamente la qualità di certi titoli non è di certo superiore a quella di molti ottimi giochi shareware (o addirittura freeware). Marblelous 2 è distribuito su due floppy disk, gira su qualunque Amiga dotato di almeno 1MB di ram ed è installabile su hard disk.

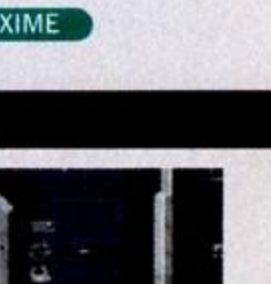
MAXIME

Inizialmente rilasciato in versione shareware all'interno di un vecchio numero di Amiga Format, questo primo progetto dei Fortress impressionò diversi videogiocatori grazie alla sua grafica pulita, alla sua enorme giocabilità e al suo concept già ampiamente collaudato in vecchi classici quali Overdrive, Micromachines e All Terrain Racing. Non passò troppo tempo che i ragazzi di Wolverhampton decisero di dargli una connotazione più commerciale migliorando alcune caratteristiche ed aggiungendone altre. Max Rally è una gara automobilistica con visuale dall'alto in cui sostanzialmente avremo a disposizione sei macchine (che in teoria dovrebbero avere caratteristiche diverse), venti circuiti (cinque per ognuna delle quattro ambientazioni: alpina, cosmica, foresta e dune) e quattro modalità di gioco (campionato, battaglia e/o gara multi-giocatore e corsa contro il tempo). Il numero massimo di giocatori consentiti è quattro (nella battaglia si può giocare contemporaneamente sullo stesso Amiga, mediante adattatore da collegare alla porta parallela, mentre nella gara vera e propria è necessario linkare due computer e utilizzare lo split-screen), i livelli di difficoltà sono tre (per la verità davvero ben calibrati), la giocabilità è immensa e le buone idee non mancano (come per esempio la possibilità di girare la macchina durante un salto in modo tale da essere già pronti per affrontare la prossima curva, oppure ancora i livelli bonus e i "trucchetti" per guadagnare dei crediti extra). Purtroppo, il gioco è concettualmente e tecnicamente troppo datato, con una grafica pulita ma fin troppo semplice, con un sonoro a tratti penoso e con l'indifferenza più completa verso i processori più veloci e gli schermi rtg (vi basti pensare che per provarlo ho dovuto collegare il mio vecchio tv-color 14", alla faccia della BVisionPPC e del monitor SVGA). Max Rally è distribuito su due floppy disk, gira su qualunque Amiga dotato di 2MB di ram, è installabile su hard disk, sfrutta l'AGA (se presente), costa circa 55 carte ed è ordinabile presso fortress@allcomm.co.uk.

La grafica è semplice ma molto pulita, anche se un briciolo di originalità in più non avrebbe di certo guastato. Qui siamo all'interno di una delle cinque piste "cosmiche".



In Max Rally troverete un po' di Overdrive, un po' di Micromachines ed un po' di All Terrain Racing. "Bello!", direte voi. "Vecchio!", risponderò io.



MAXIME

MM-GAMESM

Via Giuba 28/A - 20132 Milano Tel./Fax: 02.28.94.641

intel inside pentium® II PROCESSOR

AMD K6 2 3DNOW!

intel inside celeron™ PROCESSOR

PROMOGRAPH advertising

GRANDE PROMOZIONE "ROTTAMAZIONE" COMPUTER O CONSOLE VIDEOGIOCHI

DISPONIAMO DI GARANZIA 12 MESI
COMPUTER USATI!!!!!!

Ritiriamo la tua vecchia console videogiochi a

LIT. 250.000

SULL'ACQUISTO DI UN COMPUTER!!

...Se invece hai un PC 286, 386, 486, Pentium o Amiga te lo supervalutiamo ancora di più!!!!
Se non hai un computer o una console da rottamare, avrai diritto ad uno sconto, oppure grazie a **"formula 12"** hai la possibilità di pagare il computer metà subito e metà in 12 rate mensili, tutto senza interessi e senza busta paga o 740.

CHIAMACI, SENZA IMPEGNO, TI FAREMO LA VALUTAZIONE DEL TUO USATO!!!

STAMPANTI DA L. 199.000

SCANNER DA L. 149.000

CD VERGINI
disponibili varie marche
a partire da L. 2.500

MODEM DA L. 179.000

disponibili inoltre tutte le ultime novità di GIOCHI PER PC
Noi siamo gli unici ad offrirti la

GARANZIA DI RIACQUISTO

Se acquisti un gioco per Pc, e decidi di riportarcelo entro breve tempo, te lo rivalutiamo fino al 90% del prezzo di acquisto; così potrai prenderne un altro con una piccola differenza. La valutazione del gioco sarà fatta in base a quanto tempo passa dalla data di acquisto e la data di rivendita.

PlayStation **GIOCHI PLAYSTATION**
USATI DA LIT. 20.000
NUOVI DA LIT. 49.000

NINTENDO64 **GIOCHI NINTENDO 64**
USATI DA LIT. 50.000
NUOVI DA LIT. 7 9.000

RITIRIAMO, VENDIAMO E SCAMBIAMO
VIDEOGIOCHI USATI!!!
VENDITA PER CORRISPONDENZA
RICHIEDI IL LISTINO GRATIS

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

3D REALITY BMG INTERACTIVE C.T.O. S.p.A. HALIFAX LEADER

TALENT SCOUT

PROLOGO

Chi potrebbe essere tanto scemo da passare il sabato del carnevale (ambrosiano chiaramente) in redazione, davanti al monitor, in attesa che qualcuno si decida a mandargli il materiale che gli serve? Domanda piuttosto retorica, vero Paolone? E che dire di Maxime? Meglio non dire nulla. Però sappiate che questa me la pagherete cara...

L'ANGOLO DEL RITARDATARIO

Echi potrebbe mai essere se non me medesimo il Paolone, che questo mese è riuscito a consegnare praticamente TUTTO il suo materiale in perfetto ritardo (ti odio da profondo del cuore e anche un po' dal pancreas. NdTMB)? Comunque, ragazzi, sono davvero messo male, sul filo di lana, sull'orlo del burrone con una scatola di burro in mano che accresce sensibilmente il mio peso. E devo rinunciare a questa splendida giornata primaverile come a tutte quelle che l'hanno preceduta per finire i miei articoli. Fortuna che è l'ultimo, almeno per questo numero di TGM. In ogni caso, vi segnalo il mio nuovo sito Internet http://bananabros.cjb.net, se qualcuno volesse farci un salto e lasciare un appunto, un commento, o magari anche una letterina al professor Miracolo, io sono contento. Seguono, comunque, due appelli ricevuti da me medesimo tramite posta elettronica:

- "Ciao ragazzi! Scusatemi per la duplice mail... Sono uno di quelli che compra il TGM al 80% per il Talent Scout e ogni volta che non è presente mi viene una fitta:). Sono uno dei responsabili di #gameprog-ita (address nella signature). So che conoscete già la pagina. Volevo sapere se ci segnalerete nel TS... ci farebbe molto comodo per raggiungere il nostro scopo. Riunire tutti i creatori di giochi italiani che singolarmente brancolano come pecore smarrite e non hanno un punto di riferimento. La pagina si preannuncia anche molti altri scopi, ma è inutile che mi dilunghi, lo si dovrebbe capire automaticamente. Scusate la poca formalità della lettera e del tempo che vi rubo, ma è un po' tardino (mi ci sto abituando come voi) e non ho la testa per trovare le giuste parole (come è successo per quest'ultima frase). Aspetto notizie! see ya...
NiG

- AAA Insonnia Team cerca grafici 3D per la realizzazione del videogame "Fortress of Fear" e per l'avventura grafica "Entity". Per informazioni contattateci via E-Mail all'indirizzo: idibiasi@iol.it
Ivano Di Biasi.

Come potete notare, soprattutto il secondo è molto, molto, mooolto interessante, visto che Fortress of Fear è un progetto piuttosto ambizioso ed è un vero piacere sapere che qualcuno, qui in Italia, ha deciso di portarlo avanti dopo l'abbandono dei suoi programmatori originari. Beh raga, io passo al resto del Talent Scout e... mi raccomando il sito!
Paolo Besser

L'ANGOLO DEL DOPPIAMENTE SFIGATO

Comprendo benissimo che se qualcuno di noi dovesse avere delle responsabilità, quello sarei io, ma caro Diego Spagnoli, mi spieghi per cortesia cosa me ne faccio di due copie del secondo disco del tuo programma? Torniamo indietro nel tempo: mesi fa mi arrivò un pacchetto contenente alcuni dischetti con il programma "compact disk organizer", ma purtroppo il secondo era rovinato, così non mi è rimasto altro da fare che segnalarlo sulla rivista. Ora, il problema è che è passato parecchio tempo, io non saprei nemmeno più dire dove sia finito il pacchetto originario, per cui a tutti gli effetti adesso ho in mano solo il disco 2 dell'intero set, per di più in duplice copia. Quindi facciamo così: per questo mese, visto che sono già in ritardissimo con le consegne e Mirko ha già chiesto in prestito a Max la clava del giudizio, va così. Se recupero gli altri dischi prometto solennemente che ne parlerò nel prossimo numero, ok? Voi, comunque, imparate a fare una cosa: i programmi "grossi", please, mandateceli su CD-R piuttosto che su cinque o dieci dischetti! Un amico col masterizzatore si trova sempre, e mentre cinque floppy costano 4.500 lire, un singolo CD-R ne costa meno di 3000. Ricordatevi la vecchia massima dello zio Paolo: "i floppy si chiamano così perché di solito almeno uno su cinque fa un flop".

REMEMBER ME NOW by Simone Zanotti (Win9x)

Altro programmino d'indubbia utilità in arrivo dal florido Zanotti: stavolta si tratta di un semplice, anzi, semplicistico PIM capace di ricordarci gli impegni della giornata. Inutile: una persona fondamentalmente disordinata come me non ne userà mai uno, e andrà avanti a dimenticarsi degli appuntamenti facendo delle terribili figuracce. Per esempio, ricordo quella volta che dovevo uscire con Kate Moss e... vabbè vabbè, finiamola con le vaccate, che è tardi. Anche questo RMN è scritto in visual basic e ha bisogno delle sue librerie per funzionare, però è piccolo e fa davvero il suo dovere. Buono, che ne diresti però adesso di lanciarti in qualche progetto un po' più ambizioso?

PLANET 06 BY Elven 11 (Amiga)

Planet 06 - ultimo capitolo. Si chiude con questo numero, l'ultimo diskmag fatto e scritto da italiani per italiani, con buona pace dei soliti immancabili detrattori. Ah, già, che stupido, anch'io sono fra quest'ultimi, quindi in effetti dovrei gioire della chiusura definitiva di questa fanzine digitale, stappando champagne e ridendo a crepapelle dopo la lettura delle ultime parole di Corrosion. Invece, che ci crediate o meno, mi dispiace. Mi dispiace soprattutto che qualcuno si dica insoddisfatto della mia condotta sul Talent Scout, evidentemente sono stato frainteso o forse le mie parole hanno colpito nel segno... Non starò certo a indagare ulteriormente. Evito perciò ogni commento sugli articoli, visto che la parte delirante dei "fatti e strafatti corner" ha praticamente preso il sopravvento su tutto il resto. Addio amici (o nemici), addio...

CHICK'S MPEG COMPRESSOR di Fabio Mostarda (Win9x)

Ma te guarda: proprio quello che mi serviva! Un compressore di file mpeg rapido, veloce, efficiente e persino bada enhanced!!! Il nostro Fabio ha programmato un tool decisamente utile dedicandolo interamente al noto attore Chuck Norris (pensate, inclusa nel software c'è persino una sua biografia!) e, come quota di registrazione, chiede soltanto che nei prossimi sei mesi si guardino tutti i film del succitato attore. Un vero fan, insomma. Vabbè, torniamo seri. Tecnicamente parlando, si tratta di un frontend che integra il noto motore di compressione TOMPG, che grazie a checkbox icone e finestrelle diventa molto più semplice e immediato da gestire, contiene una buona documentazione in Italiano e Inglese nel doppio formato HTML e CMH (Help di Windows 98), e dispone di un'interfaccia "a due livelli" che, per quanto possa sembrare spartana a un utente navigato, si rivela in realtà migliore per gli utilizzatori alle prime armi: fondamentalmente, chi avvia il programma vede soltanto la finestra per la directory del file sorgente e la finestra ove inserire la directory di destinazione: basterà schiacciare il tasto "play" e il compressore farà il suo dovere, più o meno con la stessa filosofia con cui sono stati realizzati i "telecomandi semplificati" per la TV. Alle altre funzioni, infatti, si accede cliccando sul pulsante "Configuration" che sta in basso a destra. Ottimo, davvero ottimo.

SHOW ME NOW EXPLORER 1.5.1 by Simone Zanotti (Win9x)

Niente mi rallegra maggiormente di un programmatore che, avendo realizzato un browser di immagini, si è preoccupato anche di mettere sul dischetto un bellissimo screenshot del suo programma: così, per lo meno, non devo fare la figuraccia io di mostrare le immagini porno che nascondo sull'hard disk da occhi indiscreti. Scherzi a parte, il tuo browser si dimostra sempre più veloce ed efficiente, tuttavia la tua scelta di non inserire una finestra "figlia" capace di visualizzare, all'occorrenza, l'immagine a pieno schermo continua a contrariarmi. Non è perché mi va di fare il polemico a tutti i costi, eh, ma secondo te ho comprato un monitor a 17" e uso sempre la risoluzione 1024x768 per poi ridurmi a vedere un'immagine in una finestrella grande circa un quinto dello spazio? Davvero un buon visualizzatore, comunque, anche se non sarà ancora lui a scalzare l'AcdSee dal mio Gualtiero (il mio PC si chiama così, non fateci caso...).

PROLOGO

Avete presente quando imboccate l'autostrada in contromano, di notte, a fari spenti? Spero proprio di no, altrimenti non sareste vivi per raccontarlo. Io comunque credo di provare qualcosa di simile e la cosa brutta è che non ho neppure troppa paura. Mamma mia come sto messo male... Quasi quasi stasera fuggo dalla redazione e mi vesto da camaleonte, così nessuno mi vede e soprattutto Max non può rincorrermi con la Clava del Giudizio. Già, buona idea...
Mirko "fuso come una sottiletta" Marangon e Paolo "se te pijo te rompo" Besser.

END

Se il tuo Pc é alla frutta non mollare !

D'Avino & Micheletti SMDGRAFICA@planet.it

Qualcuno pensa a te.

PC ACTION

OGNI MESE IN EDICOLA DA XENIA EDIZIONI

www.tripod.it

12 MB per il tuo sito Internet?

Sì, gratis.

MIXAD

Con Tripod. Creare il tuo sito Internet da oggi è semplice e veloce.
Tripod Italia ti mette a disposizione 12 MB gratuiti per dare spazio alla tua creatività.
Costruire il tuo sito è facilissimo e con QuickPage non hai bisogno di conoscere
alcun linguaggio di programmazione: in 5 minuti le tue pagine saranno
su Internet all'interno di uno dei siti più visitati al mondo. Se invece conosci l'HTML
con ProfessionalPage potrai rendere le tue pagine sempre più sofisticate.

Entra anche tu nella community di Tripod
e lascia il tuo segno su Internet. www.tripod.it

tripod
lascia il tuo segno

Tripod fa parte di LYCOS NETWORK

FBS PAGES STRIKES BACK

Come l'Araba Fenice, come Brian di Nazareth, come l'Uomo Tigre e il Getta Robot... Sì, le pagine che hanno dato inizio ai Tips a misura d'uomo sono tornate più sfavillanti che mai! Dopo una latitanza dovuta a vari impegni (ero rimasto senza benzina, avevo una gomma a terra e non avevo i soldi per prendere il taxi... E' crollata la casa, c'è stato un terremoto, una tremenda inondazione, le cavallette!... Non è stata colpa mia!!!), rieccomi da voi rigurgitante consigli, cheat e stupidaggini decerebranti! Prima d'iniziare però, un doverosissimo ringraziamento allo XAM (un mito!) che, in questo lungo periodo, ha svolto con maestria il lavoro iniziato più di 3 anni fa dal sottoscritto. Ora l'arzillo ometto ha da fare con una leggiadra creatura a tre teste che abita in una mitologica palude (non potevo essere più elusivo!), comunque state sicuri che apparirà ancora tra queste pagine... In effetti credo che lui non abbia capito di non essere un partecipante alla festa (vedi National Archaeology del numero scorso), bensì uno degli organizzatori, e gli organizzatori non pescano il cappotto e se ne vanno, ma stanno insieme agli altri fino alla mattina, ciucchi, felici e con la porta aperta!
Ora però, come dicevo qualche tempo fa, ecco l'indirizzo al quale potrete spedire i vostri trucchi, tips, mappe e soluzioni (queste ultime è meglio che le mettiate su dischetto, mi eviterete la fatica di doverle ribattere a mano e sarà più probabile vederle pubblicate!):
Xenia Edizioni - TGM Tips&Hawaii, Casella Postale 853 - 20128 Milano
Se desiderate specificatamente aiuti su un gioco o dritte di qualunque tipo, scrivere chiaramente sulla busta FBS RULEZ (medesimo indirizzo di prima, comunque), oppure faxate le vostre richieste (mi raccomando d'indirizzarle a me, FBS) allo 02-878567...
In entrambi i casi risponderò SOLO sulla rivista, niente risposte private!
Come se ciò non bastasse, il nuovo indirizzo Internet per 'sta rubrica è tipsexol@galactica.it (si legge tips e solle!). Mi raccomando, però, ricordate d'indicarmi con precisione dove siete rimasti bloccati e magari, se si tratta di un'avventura grafica, gli oggetti che avete nell'inventario... Più dati mi fornirete e maggiori saranno le possibilità di una risposta corretta!
Ok, l'aula di Banfa Libera è aperta! Hey, c'è già una mela sulla mia cattedra... sarà stato per il filmato di Carisma '99?

Fabio "FBS" Simonetti

ACE VENTURA (Marta Prado da Milano)

Ciao Marta, il totem da problemi a tutti, e pensare che non è poi così difficile! Purtroppo questo mese di foto del problema non ne posso pubblicare (già quelle di Tomb Raider 3 hanno fregato spazio!), comunque sappi che la figura da formare è quella di una donna con gonna, fianchi, tettone, collo lungo e faccia con dentoni prominenti. Tenendo questo a mente riprova e vedrai che sarà più facile! Se ancora non ce la dovessi fare, fai sapere che la prossima volta vedrò di mettere una foto!

BALDUR'S GATE

Paolo "Nippur", un amante degli RPG come il sottoscritto e il La Spada, ha trovato una bella gabolina per questo giocuzzo (di cui probabilmente troverete la solla a Maggio). Mi tolgo l'elmo in segno di rispetto e vado con la dritta: quando uno dei personaggi del party si avvicina a personaggi chiave (compresi quelli che dovranno essere affrontati), questi si attivano e, dopo un breve sproloquio, nel caso di ostilità vi attaccheranno... I problemi maggiori vengono da chierici e maghi che lanciano immediatamente i loro incantesimi senza darvi la possibilità d'intervenire... L'errore dei programmatori consiste nel fatto che accadrà lo stesso anche con personaggi invisibili: gli NPC si attiveranno come se li vedessero ma, all'inizio delle ostilità, la loro trasparenza sarà l'ancora di salvezza! Mandate quindi avanti un personaggio invisibile, iniziate con esso le ostilità (magari indebolendo gli avversari col bastone delle palle di fuoco e i fulmini magici), aspettate che gli effetti d'incantesimi protettivi dei nemici terminino (es. Mirror Image, Minor Globe of... etc.) e poi attaccate con tutto il party!
Non vi basta? Ok, qualche cheat, purtroppo non provati direttamente, da Andrea "Andil" Canova (E-Mailandia).
Se funzionano fategli una statua! Dovete aprire il file Baldur.ini che si trova nella directory di BALDUR'S GATE, sotto la voce Game Options del file .ini inserite la riga Cheats=1. Salvate il file (magari prima fatene una copia di sicurezza) e lanciate il gioco. A questo punto durante la partita premete CTRL + Tab e apparirà la console per inserire i cheat:
Cheats:DrizztDefends() -Crea un Drizzt amico
Cheats:DrizztAttacks() -Crea un Drizzt ostile
Cheats:Midas() -500 monete d'oro
Cheats:FirstAid() -Crea 5 pozioni di guarigione, 5 pozioni antidoto e una scroll Stone to Flesh
Cheats:CowKill() -Fa un incantesimo Cow Kill se sei vicino a una mucca
Cheats:TheGreatGonzo -Evoca 10 galline assassine che ti affiancheranno in battaglia

CROC (Marco Flammini da Scauri –LT)

Il discorso che ha tirato in piedi La Spada (per gli amici The Sword), è un campo minato... Avete ragione entrambi: i giochi costano troppo, qui in Italia ci marciano ma ti posso assicurare che anche all'esterno non sono da meno (anche a me capita di prendere lì qualcosa, devo però farmi due conti prima!)! E poi non puoi dire che se una software house riempie una confezione di un gioco con gadget e scemenze varie, tu non inizi a pensare di prendertelo originale... E' una tecnica di mercato supercollaudata! Ma veniamo a noi: eccoti i codici che cercavi, buona strage!
LLLLDRRLLDRDLUR – Abilita tutti i segreti e parti dall'ultimo livello
ARGOLIFE -Vite infinite
ARGOSKIP -Selezione livello

CRUISE FOR A CORPSE ("The Old Man Dream" Corrado da Savona)

Cribbio, 'sto gioco da ancora grattacapi! Dici di essere bloccato alle 16.10, eh? Beh, ecco cosa dovevi fare dieci minuti prima e cosa dovrai fare tra altri dieci!
ORE 16.00 - Vai al bar e parlate con Susanne, chiedile della lettera contenuta nel carillon, di quella con la confessione, dei sospetti di Rose su Niklos e quelli su Daphne, per poi percorrere il ponte principale partendo dal lato destro (la tua stanza) prima in senso orario e poi in senso antiorario (quindi senza usare la mappa). Uno a uno, come in tutti i gialli che si rispettino, tutti i presenti vi chiameranno nella rispettiva cabina e vi faranno delle importanti rivelazioni, formulando ipotesi e accuse vere e proprie. Sentirai Rose, Fabiani, Rebecca e Daphne.
ORE 16.10 - Raggiungi l'atrio posteriore e discuti con Dick, chiedigli tutto quello che sa e, nonostante non emergano nuovi argomenti, il tempo andrà avanti di altri dieci minuti.
ORE 16.20 - Vai nella tua cabina, prendi il messaggio lasciato da Hector per te e corri nella sua stanza. Quando arriverai sarà troppo tardi: l'assassino avrà colpito ancora e il maggiordomo morirà tra le tue braccia poco prima di aver rivelato il nome del killer (e te pareva! Non capita mai che sta gente muoia dopo!). Nonostante questo le sue ultime parole potrebbero darti qualche indizio, perciò tienitele bene a mente...

CURSE OF MONKEY ISLAND (Marco Ollari da Cella di Noceto -PA)

Guybrush Rulez! Ok, vediamo un po'... Dici di non trovare la bussola da dare al Gallese Volante e di non riuscire a entrare nella casa di Mort il becchino, eh? Per il primo enigma non ci sono problemi: dovrai usare la calamita sullo spillo precedentemente conficcato nel tappo di sughero e mettere quest'ultimo nella tazzina piena d'acqua. Per il secondo invece ti dico solo che non dovrai entrare in casa del vecchio ma... diciamo "solo" spaventarlo grazie a Murray. Ce l'hai una lanterna, no? Beh, se non ce la dovessi avere basterebbe una bella mano "appiccicosa"... Ok, non ti dico di più per non rovinarti troppe sorprese!

DUNE (Simone "Ciano" Chinellato, E-Mailer disperato)

Ok, ok, ti aiuto io, però se magari mi dicessi a che capitolo sei giunto ti potrei venire in contro! Per questa volta delle dritte generiche: usa Jessica per trovare le stanze segrete nel gioco. Non ritardare troppo le tue forniture di Spezia all'Imperatore e appena puoi arruola i Fremen come truppa e specialisti nella produzione di Spezia. Tieni i tuoi Prospector occupati e non dimenticare che il produttore di stillsuit è a est a Tuono-Tabr. Se poi guardi la mappa del pianeta, vedrai una specie di linea che ricorda vagamente la forma di un pesce... controlla nella "bocca". Un ultima cosa: per poter bere l'acqua della Vita, il tuo Carisma dovrà essere oltre il 50 (come per lo XAM a capodanno!). Il resto a quando mi dirai con precisione dove sei...

FIFA '99 (Informazioni di Servizio)

I codici per 'sto non esistono, e 'sta storia l'aveva già detta lo Xam. Le uniche cose disponibili riguardano la faccenda di Ronaldo, non preoccupatevi comunque, semmai dovesse saltare fuori qualcosa ve lo segnalerò al volo! Ah, il primo che riuscirà a trovarli mailandomeli al volo vincerà una foto dello Xam che si fa la doccia (con cui poi potrà riccattare il suddetto a vita!).

G-POLICE (Giulio da Frosinone)

A dir la verità, non ho idea se il problema del blocco dopo l'inserimento dei cheat possa avvenire anche coi codici dei livelli, non penso, comunque eccoli entrambi: sia i cheat che i codici!
WOOWOO -Sirene
SUPACAM -FallCam Nemico
BENIHILL -Macchine di Benny
PANTALON -Tutte missioni Segrete (nel menu dell'addestramento)

DOOBIES -Scudi infiniti (con sto codice non avanzerete di missione)
MRTICKY -Armi infinite (con sto codice non avanzerete di missione)
STATTOE -Informazioni durante il gioco (?)
E ora i codici dei livelli (che faranno comodo a qualcuno):
1 MADGAV
2 DOLMAN
3 SONAGAV
4 ACEDUF
5 JOJOGUN
6 WENSKI
7 SAEGGY
8 MAZMAN
9 DAZMAN
10 DELUCS
11 ANDOOOO
12 KIMBCHS
13 ANDYMAC
14 YERMAN
15 OLLIEB
16 THEYOLK
17 TONYMASH
18 ANDYCROW
19 BIONIC
20 TSLATER
21 IAINTHOD
22 JONRITZ
23 CLAIREC
24 STEVEBOT
25 ANGUSF
26 EUANLEC
27 EDFIRE
28 STUBOMB
29 THONBOY
30 JIMMAC
31 PUGGER
32 ROSSCO
33 CAKEBOY
34 NIKNAK
35 SAGLORD

HALF LIFE –I trucchi funzionano!

La povera casella dello XAM è stata riempita di richieste su 'sto gioco, tutti si sono lamentati del fatto che non funzionassero i trucchetti scritti dallo stesso... Eccovi dall'FBS il sistema definitivo collaudato! I cheat non funzionavano semplicemente per un problema di tasti: siccome le gabole sono build-in, e gli americani hanno la tastiera diversa dalla nostra, basterà cambiare il binding dei tasti per fregare tutti quanti!
Come ha già detto lo XAM, fate un collegamento all'eseguibile hl.exe (trascinatelo col tasto destro del mouse scegliendo poi "crea collegamento"), richiedetene le proprietà all'affare appena creato e aggiungete alla linea "Destinazione", le paroline -console e -dev (senza spazi tra "-" e la parola seguente; esempio di quello che potrà apparire: C: \Half-Life\hl.exe -console -dev). A 'sto punto, non appena lancerete il collegamento e arriverete al menu del gioco, dovrete cliccare sul quadretto Console in alto a sinistra e, giunti appunto alla console, scrivere: bind X "toggleconsole", dove X sarà il tasto che desiderate usare per la discesa della console. Io consiglio il tasto accanto a quello per cancellare ("ì"), poi vedete voi... Il resto è rimasto inalterato: SV_CHEATS 1 a partita cominciata per attivare i trucchi, IMPULSE 101 per le armi, GOD per l'invulnerabilità, NOCLIP per passare attraverso i muri e la vagonata di MAP e /GIVE per gli altri oggettini (li abbiamo tutti pubblicati sul numero di gennaio). Questo è quanto. Se non avete ancora finito il gioco, comunque, non abusatene: è un peccato rovinare il miglior gioco 3D del momento!

LANDS OF LORE 2 (Enrico Paolo Lelli da E-Mailandia)

Cribbio, qualcosa mi dice che sarebbe meglio pubblicare la solla al più presto... Ok, se non nel prossimo in quello dopo ancora! Intanto beccati la risposta: dici di essere nella Città degli Antichi e, più precisamente, nella torre con le 4 schiere di porte. Dando fuoco al petrolio per distruggere la teca, crepi irrimediabilmente e non sai come fare... Il trucchetto è avere le mutande d'amianto! No, scusa, volevo dire che in effetti il trucchetto non esiste, quello che fai è giusto: utilizzare l'incantesimo Spark così da incendiare la pozza, fuggire e, se proprio hai poca energia, superare il fossato. Quando le fireball toccano la teca non ci dovrebbe essere più pericolo! A 'sto punto credo si tratti di un bug! Prova a cercare sulla Grande Rete qualche patch che faccia al caso tuo!

ODDWORLD: ABE'S EXXODUS

I Mudokon sono un problema? Cominciano tardi, finiscono presto e di solito non puliscono il water? Ecco la soluzione: tenendo premuto shift, schiacciate di seguito...
Giù, destra, sinistra, destra, sinistra, destra, sinistra, su per partire da un qualsiasi livello
Su, sinistra, destra, sinistra, destra, sinistra, destra, giù per avere tutti i filmati

PC CALCIO 6.0 (Paolo, Luca &Co. da Faxlandia)

Bisogno di fondi per la società? Eh no, purtroppo non esistono codici di alcun tipo, solo strategie che, tra l'altro, vi abbiano già segnalato... Ok, rieccovele così per sport!
Per avere molti giocatori extracomunitari iniziate con il prenderne solo due in squadra (quindi, se ne avete di più, cercare di venderli). A partire da questa situazione potrete ingaggiare tutti i giocatori extracomunitari che preferite, a parametro zero; la stagione successiva li si avrete tutti tra i vostri ranghi anche se potrete schierarne solo tre.
Sempre in tema di ingaggio, ricordate che se una squadra retrocede in serie B potrete prelevarne i giocatori che l'anno prima erano in scadenza pagando una miseria (es.: ho ingaggiato Balbo pagando un ingaggio di addirittura 100 milioni annui!!!).
Secondo suggerimento; quando ingaggiate un giocatore (anche a parametro zero), ad esempio un portiere, tutti gli altri nello stesso ruolo della vostra squadra (in questo caso, portieri) perderanno punti nel morale e sarete obbligati a pagare un indennizzo. Per evitare l'inconveniente, come prima cosa dovrete giocare una stagione con l'opzione GESTIONE TRA LE STAGIONI e prima dell'inizio della successiva, cambiare tutti i ruoli ai suddetti giocatori nel medesimo ruolo del nuovo acquisto. Ad esempio, possedendo DEL PIERO come mezzapunta sinistra, compressi DENILSON a parametro zero (anch'esso una mezzapunta sinistra), dovrei cambiare il ruolo dell'ex-campione bianconero: dopo l'ultima partita dell'anno il suo morale non ne risentirà. A meno che non abbiate deciso di farlo partecipare ai mondiali...

RESIDENT EVIL 2

Wow, ragazzi, questo gioco d'incubo è arrivato su PC e il minimo che possiate fare è sapere queste super curiosità, un paio delle quali le ha pubblicate anche il Mao nella recensione.
Per prima cosa la storia del povero Brad Vickers (o sarà Forest Speyer? Chiariremo in fase di solla!), uno della squadra Bravo perso nel primo Resident Evil. Non appena partirete, non dovrete raccogliere alcun oggetto fino all'entrata della stazione di polizia (quindi con solo 15 pallottole!) dove, nel sottoscala, lo troverete desideroso di farsi piombare... Accontentandolo (il trucco è camminare all'indietro schiacciandogli la testa) avrete una bella chiavetta di un armadietto pieno di vestitini (nella camera oscura).
Se invece nella camera degli STARS (secondo piano della stazione di polizia), controllate la scrivania per 50 volte (!), ecco il cosiddetto "Film D": una foto di Rebecca!
Terzo chiarimento: il gioco non si finirà in una sola botta, ma saranno necessarie almeno 3 passate per vederlo tutto...La storia infatti non è unica ma, finendo la prima volta la storia con un personaggio (Claire o Leon, è indipendente la scelta), otterrete una parte in più da giocare con l'altro. Quando finirete anche la storia con l'altro (la versione enhanced, quindi), arriverete alla parte in più comune ai due... Praticamente sono 5 spezzoni: le due avventure di base (una per ogni personaggio), le due Enhanced (una per ogni personaggio) e quella finale comune. Logicamente i veri epiloghi saranno quelli che si vedranno al termine delle sezioni avanzate, quindi potete immaginarvi quanto vi conviene sbattervi per farcela!
Oltre a ciò, se finirete sia la versione base che l'Enhanced con entrambi i personaggi e con un punteggio A (quindi in 2 ore e mezzo e senza usare spray curativi), apparirà un personaggio segreto: Hunk, una guardia della Umbrella che, armata veramente male, dovrà semplicemente partire dalle fogne tentando di arrivare fino ai tetti dalla città. Ancora non vi basta? Ecco allora saltar fuori un'altra gaboletta: finendo tutti e sei gli spezzoni (i 5 del gioco normale più Hunk) beccandovi tutte A, ecco Tofu: un manichino di legno dotato di coltello... La missione? La stessa di Hunk ma molto più difficile!
Ora la parentesi armi: finendo gli scenari Normal in 2 ore e mezza totalizzando un A o B, eccovi il lanciarazzi con colpi infiniti. Facendovi l'Enhanced in 3 ore, con risultato A o B, eccovi un mitra a munizioni infinite; mentre al di sotto delle 2 ore e mezzo, un mitra, il lanciagranate e pure la gatling... Wow, non vedo l'ora di entrare nuovamente nel mondo degli orrori viventi, tanto sono abituato: esco col Raffo!

RIPPER (Paolo Bianca da Cascina -?)

Nooo! E' tornato il mio incubo!!! Per evitarti altre spese di spedizione, eccoti, Paolo, qualche dritta in più oltre a quella che hai richiesto: gli orari degli orologi sono 9:35 PM, 8:35 e 14:35, corrispondenti all'Egitto, alla Svizzera e agli USA calcolati in base alla pendola ferma. La combinazione per la macchinina a monete è invece 510255.0 (pulsanti 2, 3, 4, 2), ottenuta moltiplicando il numero del patent pending sulla parete delle scale per due. La figura da comporre coi cristalli, facendo conto che dobbiate inserirli in una griglia di 8x9 quadretti e che li si numeri dall'angolo in alto a sinistra (lettere in orizzontale e numeri in verticale): c1, a2, d3, h3, f4, b5, i5, d6, g7, i7, e8. La risposta all'enigma del libro/cassaforte di Cathrine per la versione italiana è 1-2-6-1-2-2. Aloha!

SANITARIUM ("The Old Man Dream" Corrado da Savona)

Wow, grazie per i complimenti, la fiducia e la fedeltà! Ecco quello che hai chiesto: la combinazione dei bruchi da premere nello schema dell'alveare (The Hive). Dunque, quello che dovevi fare era ascoltare il suono dei piccoli ciclopi per ricrearlo sulla console. Il numero delle larve va, come hai giustamente detto, da 1 a 5 a partire da mezzogiorno. La corretta sequenza è: 5, 2, 2, 4, 1, 3...

SHADOW WARRIOR (Luigi Mauri da Vimercate –MI)

Ma che mito è 'sto gioco? Pensando poi che mi ricorda una certa ragazza e l'inizio del militare... Beh, ad ogni modo eccoti accontentato "Luis": durante una normale partita premete T e poi scrivete i seguenti codici (ma cerca di non farli usare a tuo figlio, altrimenti non cresce come un vero risolutore di giochi... Ho esperienza coi miei cuginetti!)...
SWCHAN -Invulnerabilità
SWGIMME -Munizioni al completo, tutte le chiavi e oggetti dell'inventario
SWGREED -Attiva tutti i cheat sopra elencati
SWTRIX -Lanciarazzi che spara coniglietti
SWTREK## -Teletrasporto fino al livello ##

SIMCITY 3000

Mmmh, come se la sarà cavata lo Xam nei panni del sindaco? Boh, per ora voi beccatevi semplicemente 'sti codici mailati al volo da Stefano "The Sushiman" Pallicca. Complimenti Ste, continua così che tutta la roba nuova è ben accetta!
i am weak -Creazione gratuita di ogni cosa
i love red tape -Libera disponibilità d'ordinazione
garbage in, garbage out -Disponibilità di tutti gli edifici omonimi
power to the masses –Disponibilità di tutte le centrali energetiche
water in the desert - Disponibilità di tutte le centrali idrauliche
pay tribute to your king -Disponibilità di tutte le ricompense
let's make a deal -Attiva un'offerta dai vicini
salt off -L'acqua del mare diventa dolce (Salt on per farla tornare come prima)
terrain one up -Alza il terreno (Terrain one down fa il contrario)
terrain ten up – Alza il terreno più di prima (Terrain ten down fa il contrario)
nerdz rool -Industria Hi-Tech
call cousin Vinnie -???
zyxwvu -Codice speciale: usate il cheat

"call cousin Vinnie", rifiutate la sua offerta immorale, digitate il cheat di cui sopra e apparirà il castello di SimCity nel menu delle ricompense (una gallata)!!!

SIMON ER SORCIO
(Marco "The Sorcerer" da Roma)

Tornano le pagine dell'FBS e tak, eccoti pubblicato! Ma passiamo subito ai tuoi problemi... Per prima cosa la fortezza dei goblin in cui è tenuto prigioniero il druido. Vai all'incrocio del bosco, segui il sentiero in alto a destra e, giunto alla cascata, scendi per i viticci in basso a sinistra così d'arrivare al fiumiciattolo. Dai a Gollum lo stufato in cambio della canna da pesca e, dopo qualche ora di sano sport, riuscirai a ripescare il mitico Anello capace di rendere invisibili! Passa ora accanto alla fortezza dei goblin e, proprio davanti all'entrata, troverai un'ordinazione da consegnare al negozio del villaggio. L'ettin della merceria ti farà trovare fuori dal negozio il pacco e a te non resterà che entrarci... Ora il misterioso libro di magia che, chissà perché, nessuno riesce a trovare subito. Hai presente l'incrocio della foresta (sempre quello di prima)? Prendendo una delle sue strade arriveresti a una torre, usa il batacchio trovato nella locazione del fabbro per aggiustare la campana, salici e, dopo la scenetta della principessa trecciuta, usa i tarli per terra. In effetti, per averli avresti dovuto prima trovare il loro legno preferito, nella casa del taglialegna (cantina segreta). Ecco la trafila: aiuta il taglialegna trovando del milrit col metaldetector , la locazione giusta è sui monti. Una volta che avrai la posizione, dai un'occhiata nel tuo inventario: dovresti avere un paio di pietre (una trovata nella foresta e una sui monti), osservale e metti quella con dentro il fossile sull'incudine del fabbro. Ottenuta la lumaca, cerca lo scavo nella foresta, gettala dentro al tizio e digli che l'hai trovata "sulle montagne, ho lasciato lì il mio detector" ... Il Milrit lo troverai ai bordi del nuovo scavo in mezzo alle nevi perenni! Saluuto!

STARCRAFT
(Alessio per "Er Maiuscolo"...)

In effetti Er Maiuscolo poteva essere l'unico in grado di rispondere alla tua richiesta, mi metterò perciò i suoi occhiali e sarò io, l'FBS travestito da XAM, ad allungarteli (ringrazia comunque il personaggio originale)... Hai carta e penna? Bene, premi ENTER durante il gioco e digita:
show me the money – da 10000 in gas e 10000 in oro
operation cwal – costruisce unità ed edifici rapidamente
the gathering – energia illimitata e poteri illimitati
no glues – otterrete i poteri non ancora scoperti, upgrade degli scudi e delle armi
on screen – tutta la mappa visibile
dig up – dove avete scavato con Gimmefuel e gimme fire, da gas e oro
i got gas – ti da 10,000 galloni di Vespene gas
ale – aggiorna i marines al mk9
coffee – aggiorna tutti i Terrens nella mappa (livello mk9)
long live the queen – aggiorna tutti gli Zerg nella mappa (livello mk9)
it's a bird! a plane! it's dead! – distrugge tutte le unità volanti nella mappa
nucular winter – manda un nucleare Armageddon a caso sulla mappa, distrugge tutte le unità
pickpocket – toglie metà risorse al nemico dandole a voi
fart – il nemico perde tutte le risorse accumulate
black sheep wall - rivela l'intera mappa
breathe deep - dà 500 vespene gas
whats mine is mine - dà 500 mineral
food for thought - permette di costruire più unità delle supplies disponibili
modify the phase variance - abilità di costruire qualsiasi cosa
ophelia - salta alla missione ## (dopo averlo inserito digitare il numero della missione)
something for nothing - ogni possibile upgrade viene realizzato
there is no cow level - completa la missione
war aint what it used to be - disabilita la Fog of War
power overwhelming - GOD mode

STAR WARS: ROGUE SQUADRON
(Luke Skywalker da Yavin 4 -YA)

Al volo qualche codicillo niente male:
CHICKEN -Si gioca a bordo di un AT-ST!!!
CREDITS -Finale modello Star Wars.
LEIAWRKOUT -Attiva il Force Feedback per i Joystick
GUNDARK -Modifica il Force Feedback
DIRECTOR -Permette di vedere tutte le scene d'intermezzo. Dopo averlo inserito, andate in High Scores e scegliete "At The Movies"
MAESTRO -Per ascoltare tutte le musiche del gioco. Digitatelo, andate agli High Scores e scegliete "Concert Hall"
Ok, sotto ora col cheattone Internettiano. Nella directory PLAYERPROFILES, contenuta in quella in cui avete installato il gioco, vi è un file ove sono salvati tutti i parametri per missioni riconoscimenti e altro (del tipo PLAYER_00.SAV). All'indirizzo hex 32 di questo file vi sono il numero delle missioni. Hex 00 è la prima missione 01 la seconda, 02 la terza, e cosi via... la 0F è la missione 16. Per cambiare l'ordine delle missioni basta cambiare questo valore fino al valore 0F. Oltre a ciò, all'indirizzo 31 vi sonore informazioni del grado che vanno così cambiate (lascio la dicitura in inglese):
00 = Recluta
01 = Cadetto
02 = Guardiamarina
03 = Ufficiale
04 = Tenente
05 = Leader di volo
06 = Capitano
07 = Leader di Squadra
08 = Capo Oro
09 = Maggiore
0A = Comandante
0B = Colonnello
0C = Generale
0D = Ammiraglio di linea
0E = Ammiraglio della flotta
0F = Comandante supremo
All'indirizzo 53 fino all'indirizzo 57 vi sono i valori per le medaglie (bronzo, argento e oro):
0 = Nessuna medaglia
1 = 1 Bronzo
2 = 1 Silver
3 = 1 Oro
4 = 1 Bronzo
5 = 2 Bronzo
6 = 1 Bronzo e 1 Argento
7 = 1 Bronzo e 1 Oro
8 = 1 Argento
9 = 1 Bronzo e 1 Argento
A = 2 Argento
B = 1 Argento e 1 Oro
C = 1 Oro
D = 1 Bronzo e 1 Oro
E = 1 Argento e 1 Oro
F = 2 Oro

SUPER MARIO 64
(Il Ghisla da casa sua medesima)

Vi starete chiedendo: "Cosa ci fa un consiglio per Nintendo 64 su TGM?". Ebbene, la risposta è facile: potere degli emulatori e, siccome anch'io sto usando l'Ultra HLE, non potevo resistere, e poi 'sto trucchetto non è affatto facile! Sì, sto per rivelare l'ubicazione del cappellino per volare!
Non appena vi ritroverete nell'atrio del castello e verrete illuminati dalla luce sul soffitto, guardate in su per venir teletrasportati in uno schema segreto... Su una torre in mezzo alle nuvole ecco ciò che cercavate. 'Sto gioco è davvero incredibile, lui e Zelda da soli valgono l'acquisto della console di mamma Nintendo!

SUPER PUZZLE FIGHTER 2

Uno dei miti redazionali! Allora, per poter scoprire più cosette su 'sto gioco, sarà necessario finire lo Street Puzzle Mode, così facendo, oltre a un casino di immagini, suoni, musiche e fuffate del genere (stupendo il brano di Sakura), otterrete anche i codici per tre nuovi personaggi. Se io fossi in voi tenterei di finire 'sta modalità quando non vi sono degli amici da sfidare (vero Vix-Ignaki e Ghisla?), comunque, per venirvi incontro, eccovi la pappa pronta: per inserirli dovrete essere nella schermata di selezione del personaggio...
AKUMA: START+SINISTRA1
DEVILOT: SELECT+SINISTRA1
DAN: START+SELECT+SINISTRA1

TEST DRIVE 5

Da Alessandro "RTWC" Tatti (a proposito, ti saluta lo XAM), ecco qualche dritta per questo allegro giocuzzo. Per far funzionare questi codici bisogna essere entrati nella classifica dei migliori tempi. Digitare:
knacked - piste rovesciate
whoooosh - Nitro (?), premere il clacson durante la gara... Da usare con la seconda marcia o superiore
mjcim.rc - macchine piccole
sausage - macchine bonus
Si consiglia di salvare dopo aver inserito i codici, per non dover riavviare sempre.

THIEF: THE DARK PROJECT

Hehehehe, purtroppo è ancora presto per i cheat veri e propri, e aver gironzolato per 1 ora e mezzo su Internet non ha dato i risultati sperati. Fortunatamente questa cosetta potrebbe farvi passare il tempo mentre attendete il colpo gobbo!
Iniziate la sessione d'allenamento a livello Expert, fatevi le diverse camere fino al giardino e qui affrontate la guardia armata di spada. Non appena vi allontanerete dall'acciotolato, lei farà per tornare da dove è venuta, prendete la chiave sul tavolo e fiondatevi dove è arrivato l'uomo correndo per la hall fino a quando non troverete una toppa in cui usare l'oggettino appena preso. La locazione in cui sarete di lì a poco avrà una palla nel centro e... Beh, cercate una pergamena se volete divertirvi! 'Sta storia l'ho provata e vi posso dire che funziona davvero!

TOMB RAIDER 1 e 2
(Diego Cozzi da Legnano -MI)

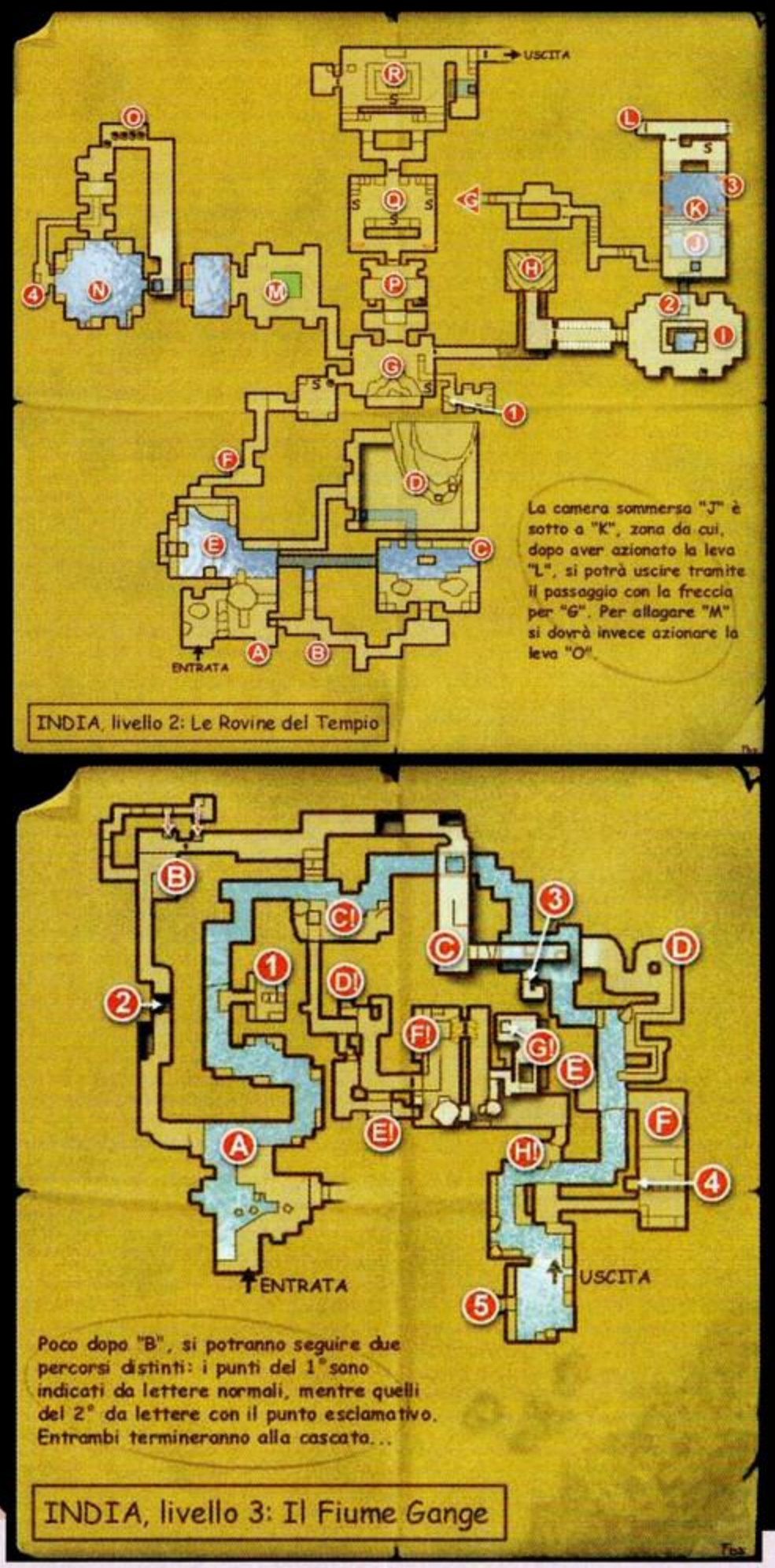
Questi li abbiamo pubblicati un milione di volte e, volendo ben vedere, mi sembra quasi impossibile che tu non li possa trovare sui vecchi numeri... Eccoti comunque accontentato, d'altronde a Legnano ci ho passato 6 anni! Le seguenti gabole funzionano sia per il primo capitolo che per il secondo, in quest'ultimo caso, però, perché funzionino bisognerà che Lara abbia fuori un flare.
Per avere tutte le armi: un passo avanti, un passo indietro, tre giri su se stessi e un salto all'indietro.
Per passare il livello: un passo avanti, un passo indietro, tre giri su se stessi e un salto in avanti.
E per l'ennesima volta: NON C'E' MODO DI SPOGLIARLA, a meno che non abbiate l'apposito programmino che non so dove possa trovarsi (le mail che mi chiederanno ancora 'sta cosa verranno cestinate al volo)! LA STORIA DELLA BOTTIGLIA DI COINTREAU NELLA REVIEW DEL 3 ERA SOLO UNA BATTUTA!!!

TRESPASSER (Varie ed eventuali)

Dopo aver finito 'sto gioco posso solo dire una cosa: è proprio bello! Ok, ha un'infinità di bug, il controllo del braccio è difficoltoso (almeno all'inizio), il percorso è fin troppo lineare ma... diamine, mi è piaciuto! Sarà stato lo zampino di Spielberg?
Boh, ad ogni modo i suoi livello sono 8 e i consigli che darò fra poco sono abbastanza generici, NON LEGGETELI SE NON VOLETE ROVINARVI UN'ESPERIENZA (non escludo comunque una possibile soluzione il prossimo mese, cacciatori del Site B incrociate le dita!). Per il primo livello non dovrete far altro che imparare a muovervi un po', sfruttando le casse o le assi per superare le parti troppo scoscese del territorio o i salti troppo lunghi. Per il secondo basterà seguire la monorotaia, salendo alla fine sulla gru e procedendo sopra al ponteggio per sicurezza (i salti non saranno facili, salvate spesso e non sprecate munizioni!). Il terzo non sarà affatto facile: seguite il corso del fiume, evitate il T-Rex e tutti i Raptor che potete (feriteli lasciandoli andare via), e poi fatevi tutta la gola badando di non divenire cadaveri prima del tempo. State attenti soprattutto alla zona con l'elicottero distrutto e il tronco d'albero: la velocità e la capacità di salto saranno tutto!
Ora il quarto: il codice d'entrata è 317618 (BIGLIE, capito?), il pass blu è nella chiesa, per aprire la casa del Dr. Wu (dove c'è la chiave rossa) dovrete andare al centro di controllo, mentre il pass bianco si trova nel giardino posteriore della casa di Hammond. L'enigma più difficile del gioco sarà ammucchiare le tre casse per salire al piano di sopra (mettetene 2 per la base e una sopra le altre), prima però prendete il floppy nel passaggio nascosto dietro la libreria. Al piano superiore, nello studio, prendete il pass viola e uscite dal paese.
Per il quinto sappiate che la cosa più

TOMB RAIDER 3 – Micromappe!

Non so se in effetti si sia trattato del grafico, della sua assistente o di Max che non ha corretto un tubo, fatto sta che il lavoraccio che mi sono sparato la volta scorsa a suon di mouse su Photoshop 5, è stato gettato alle ortiche... Di bestemmioni non me ne sono avanzati più, perciò l'unica cosa che posso fare è ripubblicarle, questa volta in una dimensione decente (ammesso che lassù qualcuno mi ami!). Come gli anni passati, uno si può impegnare quanto vuole, poi però c'è sempre qualcuno che...



difficile sarà trovare il pass verde che è nell'Atlantico... No, non nell'oceano, bensì nel container con la scritta Atlantic! Potrete raggiungerlo facendo crollare il prefabbricato e da qui balzando sugli altri box. Per il resto non credo troverete grosse difficoltà (il codice d'entrata 526327 vi evito di annotarlo), state solo attenti a non finire in bocca a qualche Raptor! Per il sesto una sola dritta: scappate combattendo poco e, se ce la fate, raccogliete il fucile con la tossina tenendolo da parte solo per i T-Rex (i colpo e andranno giù!)! Per il sette gli stessi consigli del sei e, in più, occhio all'ascensore finale: prima abbassatelo con la leva più lontana e poi, salendoci, sparate all'asse in modo che colpisca quella più vicina facendovi salire. Per l'otto, trovatevi in fretta delle armi e, almeno all'inizio, combattete sull'ascensore in modo che i dinosauri perdano l'equilibrio al primo colpo e finiscano giù... Dai, ora basta che vi ho detto anche troppo! Ah, un ultimo consiglio: premete CTRL+F11 e inserite nella console GORE 2 (ripremendo poi CTRL+F11) così d'aumentare il sangue... Sarà tutto più realistico!

TUROK 2: SEEDS OF EVIL (Grande Capo vuole pranzo!)

Il primo poteva solo andare bene per il popolo Nintendiano (non so se avete capito il gioco di parole... Nintendo-Indiano), ora purtroppo l'Apache è tornato e non ha nemmeno le pale! Beh, ad ogni modo, eccovi qualche codice che potrebbe fare al caso vostro... Godeteveli!

BIGBADNOODLE –Modalità testona
HELLOSTICKY –Modalità "Stick"
HENRYSBILERP –Gouraud mode
INEEDAUPS –Blackout Mode
JANESSPECIALWORLD –Jane's cheat
LEGOMANIAC –Zach attack
LILLIPUTIAN –Modalità puffo
OBLIVIONISOUTTHERE –Indovinate un po?
PICASSO –Modalità penna e inchiostro
TROMPEM –Modalità mani e piedi giganti
WIZARDOFOZ -???
YOQUIEROJUAN –Juan's cheat

ULTIMA 8 (Diego Pitruzzella da Milano)

Hola Diego, la soluzione di Ultima 8, per altro fatta da me (FBS), è stata pubblicata nel CD vol. 34 (numero 102 di TGM) e, molto sinceramente, era uscita davvero parecchio bene. Se ci saranno un po' di richieste per 'sto gioco magari la ripubblico, vista la sua lunghezza e la sua completezza (c'erano pure le mappe!), faresti comunque prima a richiederne l'arretrato (in effetti 30 bombe sono un po' tante, però se sei così disperato...). Qualche risposta volante ai tuoi quesiti te la do comunque: normalmente la maggioranza delle informazioni che raccogli dai libri delle biblioteche, sono lì per sport, non hanno, in altre parole, dei riferimenti materiali nel mondo in cui ti trovi (U8 non è Baldur's Gate!). Oltre a ciò, non devi per forza visitare l'angolo di ogni singolo dungeon che incontri, poiché, ai fini della storia, sono pochi quelli che ti dovrebbero interessare (li visiterai comunque a tempo debito). La magia Ressurrection dei Teurghi non si può imparare. Per le risposte alle altre domande dovrei rigiocare l'intero gioco e, come ti puoi immaginare, attualmente sono un po' a corto di tempo!

WIPEOUT 2097/ WIPEOUT XL (Stefano "Mangiucugna" Baccianella da E-Mailandia)

Qualche codicillo e un trucchetto per questo stupendo gioco di corse (uno di quelli che mi ha preso di più all'epoca!). Per la partenza in turbo, iniziate ad accelerare fin da quando viene visualizzato il vostro veicolo, il commentatore inizierà il conto alla rovescia: 3, 2, non appena dirà 1 voi lasciate l'acceleratore e, qualche millisecondo prima che dica GO!, ripremetelo fino in fondo (la barra dei giri dovrà essersi abbassata almeno di due tacche). Se i tempi saranno giusti schizzerete molto più rapidi bruciando almeno 5 avversari!

Per inserire le seguenti basterà digitare i codici nel menu principale.
XCLASS -Piste classe Phantom
XTEAM -Scuderia Piranha
XTRACK -Tracce audio complete (?)
Durante la pausa invece ecco ciò che potrete digitare per altre facezie:
PSYMEGA -Arma illimitata
PSYPROTECT -Energia illimitata
PSYTICKER -Tempo infinito
PSYRAPID -Machinegun

X-FILES (Luigi "Mulder" da Faxlandia)

Ciao Luigi, neo-lettore da un anno... La soluzione di X-Files la vedrai presto sul CD, forse il prossimo! Ad ogni modo, non mi hai dato molte informazioni sulla parte in cui ti sei bloccato. Certo è che sei alla fine (settimo CD), nella base in Alaska. Beh, ringrazia Fiore per questo aiuto... Dopo aver ucciso i due uomini, ed essere fuggito nel bosco, hai incontrato Scully nel laboratorio e ora dovresti cercare Mulder. Dirigiti a quella specie di labirinto, appena vedi la stanza con le luci lampeggianti, voltati a sinistra, avanza e prendi la seconda porta a sinistra (due schermate, poi a sinistra). Fox ti chiederà di trovare una seconda chiave per aprire il portone dietro al quale si trova l' UFO del Pacifico... Fuggito per ovvi motivi (non te li rivelo ora, rovinerei la sorpresa), estrai la pistola e girati verso destra. Uccidi la sentinella, passa alla porta di destra, continua superandone un'altra, ancora a destra, dritti e, infine, nuovamente a destra. Sarai così nuovamente al corridoio principale. Tra le varie porte ne noterai una nella quale s'intravede uno schermo: entra in questa stanza e utilizza il computer. Alla voce MAP troverai la mappa dell'edificio. Devi andare dove c'è lo stemma delle radiazioni, ma non è così semplice! Andando prima in quella di isolamento, entra nello stanzino in fondo per ritrovare Scully... Sarà lei a dirti come fermare Mulder: bisognerà riattivare le fonti energetiche del luogo (2 bottoni), rubare la chiave del guardiano e attirare Mulder dentro la camera per poi chiudendocelo dentro (per farcela dovrai essere velocissimo: correre in 'sto posto non appena vedrai Fox e chiuderti la porta alle spalle). Basta, ora mi fermo... In bocca all'alieno!

ZORK NEMESIS (Leonardo Errici da Russi -RA)

Non sai, caro Leonardo, quanti genitori disperati scrivono coi tuoi problemi... In effetti le FBS Pages sono quello che fa per te (evvai con la pubblicità)! Non sono moltissime le informazioni che mi dai... Mi dici di essere già riuscito a posizionare le cinque fiammelle, di aver già inserito la sfera nella bocca del leone e di averla fusa facendone andare il metallo nella bacinella. Dopo averlo raffreddato col mantice, clicka sul simbolo di Malveaux poi, una volta tornato all'altare al centro del tempio di Agrippa, fai di nuovo un click sul simbolo appena recuperato. Avvicinati al cerchio rosso al centro dell'altare poi al sarcofago di Malveaux e senti cosa ti dice l'alchimista... Spero di averci azzeccato, se non fosse così fammi sapere (magari tramite E-Mail: fai prima)! Tra l'altro, preferisco di gran lunga le lettere scritte a mano a quelle fatte a stampante... Aloha!

CRESCONO LE TUE EMOZIONI!

AGGRESSOR

Un prodotto sensazionale per la sua fantastica maneggevolezza e semplicità d'utilizzo. Grazie alla sua completa programmabilità, utilizzando il Programmator della FANATEC anche in modalità multigiocatore, il suo utilizzo diventerà sempre personalizzato dalle tue diverse esigenze.
Grazie a tutto questo AGGRESSOR diventerà un'alternativa solida e stabile al Gamepad e accrescerà sempre più le tue emozioni.

È un prodotto:

FANATEC

R S ricerca & sviluppo s.r.l.
40050 CENTERGROSS FUNO (BO) - v. Degli Orefici, 175 - Blocco 26
Telefono (051) 86.66.11 - Telefax (051) 86.66.86

TOMB RAIDER 3: LA SOLUZIONE VIEN DA SÉ! (SECONDA PARTE)

E così continuano le gesta della prosperosa archeologa dalla lunga treccia e dalla testa sproporzionata. Questa volta tocca ai restanti 10 livelli: gli ultimi due del sud Pacifico, il Nevada e, naturalmente, l'Antartide. Oltre a ciò troverete qualche suggerimento e curiosità sulla casa della protagonista e su All Hallows, il livello segreto. Per coloro che si fossero persi il numero scorso (un peccato, le mappe microscopiche erano imperdibili! Le ritrovate nella sezione dei tips, comunque), oppure i numeri in cui erano presenti le solle dei due capitoli precedenti, una puntualizzazione sulle mappe (copiata pari pari dall'intro della prima parte): per terminare una sezione dovrete solamente seguire i pallini rossi con le lettere, i segreti saranno quelli coi numeri e, qualora ci fossero delle frecce rosse con le scritte "Su" o "Giù", allora starebbero a indicare qualche scala, pozzo o ascensore che porteranno a qualche piano superiore o inferiore. Oltre a ciò, se nomino dei punti cardinali, sappiate che questi ultimi saranno sempre da riferire alla mappa, perciò il nord sarà verso l'alto, il sud in basso, l'ovest a sinistra e l'est a destra...
Ok, e qui termina la trafila di baggianate che devo dire per contratto. Mi raccomando di non sprecare munizioni, di raccogliere tutti i segreti (il motivo lo troverete nel box del livello segreto) e di farmi conoscere ogni vostra amica che, anche lontanamente (ma non troppo), assomigli a Lara! Enjoy!

Fabio "FBS" Simonetti

EPPUR SI MUOVE!

Qualche dritta, questa volta sotto forma di box, per i movimenti di Lara (contento Silvestro?). E' importante che impariate a fare quello che io chiamo il "salto in sicurezza", quello cioè che vi permetterà di superare indenni ogni sezione in cui dovrete balzare da una piattaforma all'altra. Ecco il sistema per eseguirlo: camminate (Shift premuto) fino al bordo del baratro, fate un saltino indietro (freccia indietro SENZA premere Shift) e poi correte avanti schiacciando Alt quando sarete vicini all'orlo. In questo modo balzerete dal limite estremo della piazzola su cui vi trovate e, qualora non riusciste a raggiungere l'altro lato, state pur certi che non ci sarà modo di arrivarci col semplice salto, a meno che non abbiate sbagliato qualcosa o abbiate premuto il tasto per appendervi troppo presto/tardi.
Un altro fatto che vi faciliterà la vita durante le vostre funamboliche imprese sarà l'utilizzo del tasto "0" (zero del tastierino numerico) per osservare ciò che c'è intorno a voi: non appena lo premerete senza toccare le frecce direzionali, la "telecamera" andrà a inquadrare ciò che c'è esattamente davanti a Lara, in questa maniera avrete modo di capire se siete orientati nella direzione che volete o meno...

SUD PACIFICO LIVELLO 3: LA GOLA DI MADUBU

Un ottimo inizio questo mese, non c'è che dire! La zona da cui partirete sarà uno spiazzo antistante delle rovine; dall'altra parte del fiume il tempio che dovrete raggiungere...
Sfortunatamente le rapide saranno troppo "rapide", perciò non vi rimarrà che sciropparvi l'intero livello per potervi entrare! Badate, però: vi saranno due percorsi per poter affrontare il tutto, uno più veloce ma povero di gadget (facendolo vi perderete un paio di segreti) e un altro lungo e più completo. Vi indicherò fra poco quando vi sarà il "bivio" per scegliere...
Dopo aver eliminato l'uomo lucertola, visitate la zona a sinistra da cui sono usciti i pipistrelli, arrampicatevi all'interno della botola sul soffitto e poi fate man basa di tutti gli oggetti (lì a sinistra vi sarà la botola "B", la vedete?). Uscite dalla camera e scendete in direzione dei flutti (vi saranno delle colonne sull'acqua), cercando di non farvi sorprendere dalla seconda creatura rettilosa. Raggiunta la piattaforma nel mezzo del torrente, saltate sull'altra sponda dove, felici e festanti, vi attaccherete al bordo raggiungendo la parte che costituisce il "bivio" per le due versioni del livello: se continuerete a destra potrete iniziare quella più corta e priva di segreti, se invece procederete a sinistra, ecco la più lunga.

-IL PERCORSO CORTO-

Nulla di più facile: al termine del percorso, abbassate la leva "A" che farà aprire la botola "B" all'inizio del livello. Fatevi la strada all'indietro balzando con una capriola sul masso nel mezzo del fiume. Raggiunta la suddetta locazione "B", non vi rimarrà che lasciarvi cadere attraverso la botola e, salendo sul kayak, farvi le rapide descritte nella sezione "In Kayak". Buon bagno!

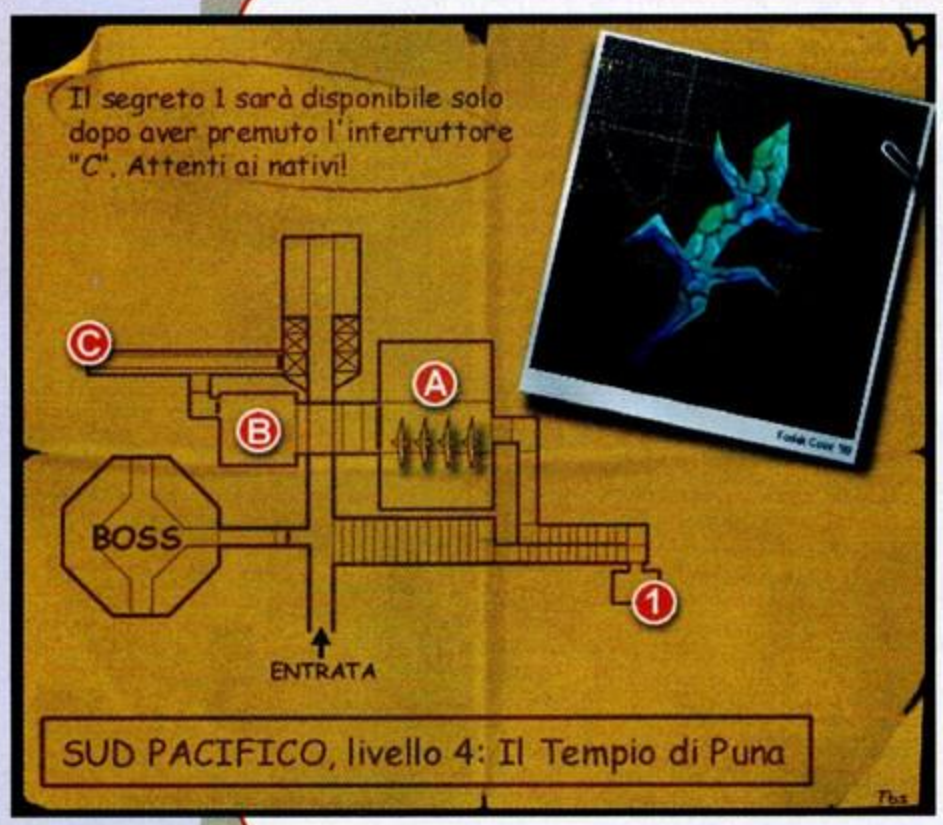
-IL PERCORSO LUNGO-

Al pianerottolo "C" potrete vedere, poco più a destra in una piattaforma al di sotto del settore in cui vi trovare, una gemma. Potreste abbandonarla lì e procedere, siccome noi siamo però dei veri avventurieri, tenteremo di prenderla. Appendetevi al bordo rivolto alla prima branca del fiume (non verso l'intersezione a T!), lasciatevi andare aggrappandovi al piano sottostante e, dopo qualche passo, eccovi alla gemma di salvataggio. Spingendo il bottone potrete poi far aprire la botola e tornare su al primo pianerottolo con un po' d'energia extra...
Bene, Sfruttate gli appigli sul soffitto passando nuovamente alla sponda di sinistra, appendetevi al bordo procedendo a destra e saltate da un'area all'altra fino a raggiungere il passaggio nella parete. Scendendo il pendio in "D", cercate di non rimanere infilzati nelle canne di bambù, freddate ogni lucertolone che vi sbarra la strada, e poi abbassate la leva "E" così d'aprire "F". Tornando sui vostri passi, superate nuovamente "D" appendendovi alle pareti piene di incavi (a sinistra), oltrepassate l'ultima soglia che avete aperto e balzate oltre la cascata di sinistra così da recuperare il segreto 1. Appendendovi al soffitto potrete poi procedere alla camera "G" dove, con un po' di fortuna e tempismo, scendendo la rampa dovrete saltare al volo in direzione della colonna... Io vi consiglio di fare un salto da fermi in direzione della rampa e, non appena la toccherete, un secondo salto così da raggiungerne il bordo: il fuoco non perdona! Per la seconda colonna, compite un salto di sicurezza in modo da non toccarla nemmeno e di giungere, illesi, alla terza (la gemma la prenderete al volo, non preoccupatevi!). Da qui sarete in grado di introdurvi nel corridoio e, raccolto il medikit, scendere lungo il declivio.
Nella camera successiva, usate il solito percorso a soffitto per raggiungere la parte esterna e, una volta alla luce del sole (sarete su una piattaforma antistante un enorme bacino), voltatevi a sinistra e saltate in corsa verso la parete con gli appigli. Siete in cima? Perfetto, ora giratevi di 90 gradi a sinistra, fate un salto all'indietro così d'arrivare sul piano inclinato e, appendendovi al margine, spostatevi poi a destra lasciandovi andare sulla piattaforma di bambù. Il vostro viaggio fuori percorso si concluderà in una capanna dove potrete mettere mano al segreto 2. Per tornare indietro, raggiungete nuovamente la piattaforma di bambù e da qui balzate verso la zona al di sotto della piattaforma da cui siete saltati agli appigli sul muro...
In "H", avrete finalmente la vostra canoa che potrete però usare solo dopo aver fatto due cose: eliminato i coccodrilli e azionato la leva sommersa del canale (#TGM, come sono spiritoso!). Pronti a continuare in barca? Ottimo, allora, scesa la cascatina, tentate di recuperare il diamante a destra, se ce la fate!

-IN KAYAK-

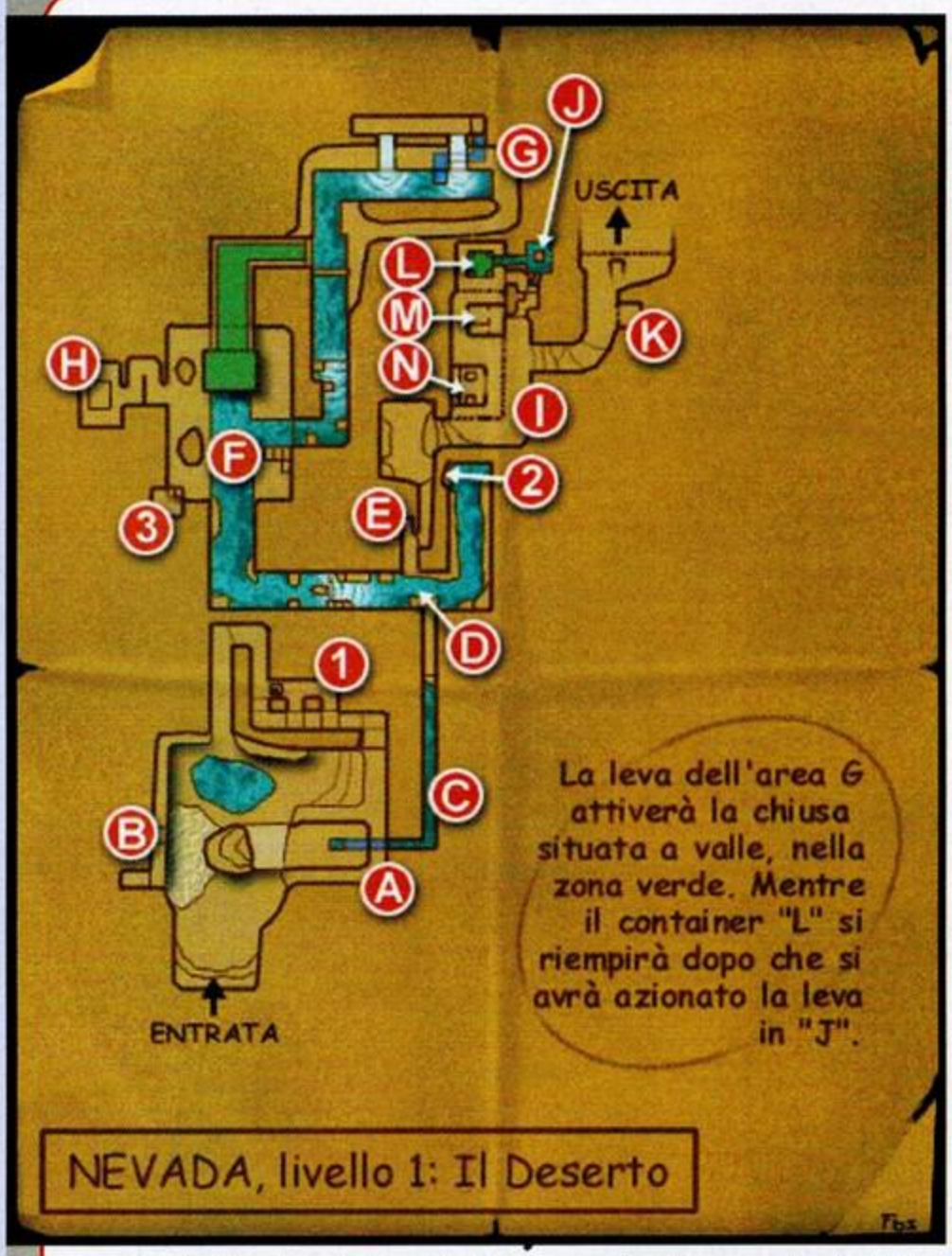
Il controllo della vostra canoa, non sarà così difficile: potrete procedere in avanti, ruotare a destra e a sinistra e, dulcis in fundo, pagaiare all'indietro. Quest'ultima mossa è, senza dubbio, la più utile: vi servirà per diminuire la velocità e, di conseguenza, il danno che subirete dalla caduta lungo qualche cascata o per l'urto di qualche roccia. Il percorso lungo e quello corto, diventeranno una cosa sola all'altezza della vasca "I"; badate di non andare troppo forte e prestate attenzione ai sassi e alle cascate. Le prime lame potranno essere spente raggiungendo il cordone verde a sinistra della vasca in cui saranno presenti, per le successive, vedete di avere una velocità tale da non perdere troppa energia nel salto ma di superare rapidi sia le punte sia i coltelli. Ennesimo voletto, stormo di pipistrelli ed eccovi in "J".
Passate sotto alla cascata per prendere il segreto 3, poi via nei condotti artificiali fino alla vasca "K". In questo luogo, per ora ancora inutile, vedrete un grosso "tappo" al centro della piscina, a esso ci sarà collegata un'enorme catena... Non potendo fare nulla, non vi rimarrà che imboccare le rapide a destra e arrivare all'asciutto. Dalla stanza "L", dopo aver freddato un altro rettile, andate alla "finestrella" che dà su "J" e, balzando coraggiosamente verso l'acqua, attaccatevi invece al soffitto procedendo fino al termine del percorso (l'ammetto: all'inizio neanche io l'avevo visto, dopo aver girovagato un'ora, però...): un pianerottolo di mattoni.
Se già non l'avete, raccogliete il bazooka; saltate oltre il fiume, un paio di belle rampicate ed eccovi nuovamente in "J" dove, questa volta a piedi, tenterete di arrivare ancora alle lame dopo le punte... Sfruttate dunque i passaggi sul soffitto e tenete la destra, balzate sulla piattaforma al di sopra della lama di sinistra e da qui raggiungete, saltando in corsa, il muro con gli incavi dall'altra parte. Raggiunta la cima del tutto, troverete un pozzo molto profondo, appendetevi al lato con gli scalini e scendete di sotto con molta circospezione. Correte lungo il corridoio e, non appena il primo masso vi verrà addosso, inginocchiatevi accanto al muretto così che vi passi sopra. Fate la stessa cosa per la seconda pietra e, in "M", all'arrivo della terza, saltate nel passaggio a sinistra. Oltrepassate le fiamme con un bel voletto, rifate il trucchetto del muro per la quarta palla e poi risalite la rampa fino all'ennesima branca del fiume. Utilizzate le piattaforme e gli appigli per procedere lungo il suo corso, sfruttate la carrucola e, nella stanza in muratura con la catena, arrampicatevi sulle facce per arrivare ai controlli del "tappo" in "K" (che, tra l'altro, è direttamente sotto di voi). Azionandoli, potrete poi tornare in "L" attraverso l'apposito passaggio, non prima però di aver fatto mangiare un po' di piombo ai rimbambiti serpentosi.
Risalite sul vostro kayak, rifatevi il viaggetto fino in "K" e, quando sarete presi dalle rapide, mantenete una traiettoria il più possibile all'estremità del gorgo che avete creato, così facendo arriverete in un nuovo sistema di gallerie dove, dopo aver eliminato il cocco, potrete tirare la leva sommersa (è sotto alla porta chiusa con le sbarre di bambù) uscendo anche da 'sto livello. Attenti però: arriveranno altre due di queste creature!

SUD PACIFICO LIVELLO 4: IL TEMPIO DI PUNA



Coraggio, vi manca poco per il terzo pezzo di meteorite! La prima cosa da fare qui, sarà estrarre le armi e, continuando a saltare a destra e a sinistra così da evitare i dardi avvelenati, sparare ai due nativi sulla scalinata. Ricordate che, semmai doveste venir feriti, sarebbe meglio utilizzare il medikit solo alla fine, così che nel mentre possiate fregare più cannibali possibile senza preoccuparvi del loro veleno... in fin dei conti siete già avvelenati!
Iniziate a salire la scala, dunque, uccidete l'altro cannibale in cima alle piattaforme e poi un quarto lungo il secondo gruppo di scale. Nella camera "A", che troverete dopo il passaggio da fare rannicchiati, vi sarà una gemma e quattro pulsanti difesi da altrettante lame rotanti (per giunta senza Goldrake!). Il sistema per superarle indenni sarà sfruttare lo spazio tra loro: fiondatevi al primo interruttore, azionatelo e, prima dell'arrivo della lama, muovetevi lateralmente a sinistra o a destra (a seconda dei casi), così da ritrovarvi tra i perni delle due... e ricordate di stare il più possibile contro al muro! Ci vorrà un po' per abituarsi, poi però non dovreste avere più problemi. Semmai aveste bisogno di saltarle, fatelo quando saranno nel centro, oppure balzando sullo scivolo dal quale provenite. Ok, dopo aver fatto dischiudere il portale per "B", salvate la posizione, lasciatevi cadere nella camera ed ecco la fregatura: una bella trappola a soffitto che potrà essere fermata solo se si azioneranno rapidamente tre interruttori... Consiglio spassionato: lasciatevi cadere giù dallo scivolo d'entrata stando il più possibile a destra e voltati di spalle, in questo modo potrete correre subito alla leva che vi troverete davanti, poi a quella a 90 gradi a destra e, capriolando di 180 gradi, quella accanto alla porta d'uscita. A furia di provare ce la farete!
Cadete lungo il pozzo tenendovi aggrappati al bordo. Andate ad abbassare la leva "C" al di sotto del masso e, tornando indietro, sfruttare il tasto per lo scatto non appena la roccia vi verrà dietro. Girate a destra nel secondo corridoio e sarete in salvo nell'area iniziale... Tre nativi dalla lingua avvelenata inizieranno a criticare il vostro modo di vestire, e solo del piombo fuso (alto 1 cm.) potrà farli smettere. Oltre il passaggio a destra, ci sarà il leader delle Isole del Pacifico: Puna, prima però sarebbe il caso di dedicarci all'unico segreto del livello. Risalite le scale che già avete utilizzato, e, arrivati al pianerottolo in cui dovrete svoltare a sinistra per continuare a salire, girate a destra e guardate su: vedrete un'apertura scura... Per poterla raggiungere dovrete arrivare fino al passaggio da fare inginocchiati ma, invece di entrare in quest'ultimo, dovrete saltare in direzione del muro del passaggio appendendovi alle facce che ne decorano la superficie. Spostandovi a sinistra lo raggiungerete e, in esso, oltre alle canoniche munizioni e a un medipack, avrete una Desert Eagle! Forza ora, Puna vi sta aspettando di sotto!
Avvicinandovi al trono, fate subito un balzo indietro e, imbracciando il fucile, il mitragliatore o chi per essi, iniziate a saltare a sinistra e a destra premendo il grilletto solo quando il Boss vi sparerà (normalmente è protetto da una barriera d'energia). Non appena Puna tenterà di teletrasportare dentro la camera un lucertolone, dedicatevi a quest'ultimo, continuando solo successivamente a imbottire il cannibale di pallottole... Alla fine del tutto avrete una bella lucertola meteorica!

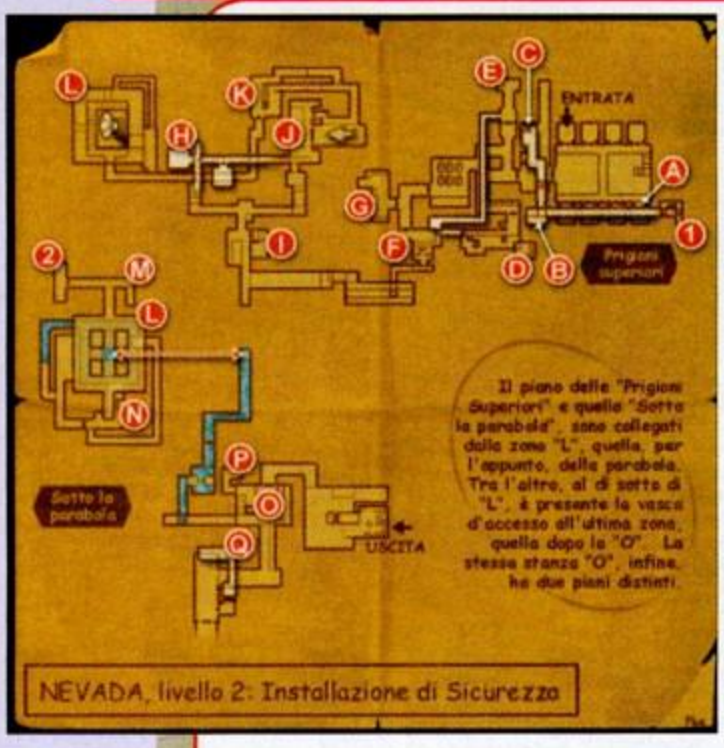
NEVADA LIVELLO 1: IL DESERTO



Wow, dalle acque coralline al deserto infuocato! Che bella la vita!
Dalla zona di partenza, iniziate a visitare le grotte poco oltre il laghetto. Spostate il masso mobile così da ottenere dei colpi per il fucile e arrampicatevi sulle rocce fino alla prima apertura nel terreno. Lì sotto ci sarà il segreto 1, non potrete però buttarvi giù poiché vi sarà del filo spinato ad attendervi... Per poter raggiungere l'area che desiderate dovrete arrivare al secondo foro dove, appendendovi al margine e spostandovi all'estrema destra, non correrete inutili rischi lasciandovi cadere. Fatta man bassa di tutto (occhio ai serpenti!), uscite spingendo il masso e rifatevi i saltelli dei bue buchi per arrivare alla locazione "A" sovrastante lo spiazzo di partenza. Come potete vedere da soli, da quelle parti vi sarà una sorta di edificio metallico del quale, purtroppo, non potrete però raggiungere il tetto. Per farcela dovrete fare il giro dei cornicioni partendo da destra (nord)... Hey, l'avete visto quello Stealth? Ma dove siete capitati?
Da "B", saltate in direzione della roccia al centro del solito spiazzo iniziale e da qui, cercando di non cadere di sotto, eccovi nuovamente in "A" ma sopra la costruzione di metallo!
Il pozzo in cui vi lascerete cadere, vi porterà in un'area sommersa ("C"), percorretela in apnea e uscite dall'acqua... La gola "D" sarà un posto che visiterete spesso. La strada giusta consiste nell'affrontare la serie di cornicioni di destra, semmai doveste cadere in acqua, comunque, non preoccupatevi: raccogliete tutto ciò che c'è lì sotto e poi risalite attraverso l'unico percorso presente (è a sinistra della cascata, per il balzo verso la piattaforma inclinata dall'altra parte del fiume NON dovrete tener premuto il pulsante per aggrapparvi!).
Ok, al termine della scarpinata corniciosa (c'è una roccia che potrà essere raggiunta solo saltando verso l'alto dall'estrema destra del pianerottolo sottostante), vi ritroverete a dover saltare oltre il baratro con sotto il fiume, la superficie a cui dovrete mirare sarà quella tutta crepata: una sorta di scala che vi condurrà giù fino al segreto 2. Badate bene comunque: Lara si sposterà lateralmente verso le aperture solo se non avrà l'appoggio dei piedi... per farglielo perdere basterà lasciarsi andare e aggrapparsi subito dopo.
Lo scotto per il segreto 2 sarà un bel tuffo in acqua con conseguente risalita e rifacimento della parte dei cornicioni, il salto in direzione della solita parete crepata ma, questa volta, invece della discesa verso il basso (in fin dei conti S2 l'avete già), vi sarà la rampicata fino in cima e la prosecuzione sugli ennesimi cornicioni... Occhio a non perdere l'equilibrio e, dopo i due Stealth, quando davanti a voi vi sarà la lunga superficie inclinata a bloccarvi il passaggio, saltatela cercando di rimanere il più possibile nella parte centrale così da non rischiare di cadere di sotto. Ok, siete in "E", zona in cui vi sarà tanta dinamite da far saltare in aria l'intero Nevada ma in cui, purtroppo, mancherà la chiave per attivare il detonatore. Per ritrovarla dovrete andare verso le cascate, perciò sotto coi salti! Dopo essere scivolati lungo il primo declivio ed esservi appesi al margine, spostatevi a sinistra e, ritirandovi su, basterà un altro saltino per raggiungere l'isoletta del corso d'acqua a monte della cascata. La grotta "F" ha, al suo centro, un'enorme ruota simile a quella di un mulino. Subito a sinistra, nella parte col soffitto basso, vi sarà il terzo e ultimo segreto, per trovarlo vi dovrete abbassare e passare sotto così da trovare la scaletta che condurrà nella sua area... Ma andiamo avanti.
Salendo sulla struttura della ruota, seguite il corso del canalone in cemento fino a "G", scendete in acqua, abbassate la leva e infilatevi nel cunicolo sommerso attivando di volta in volta quelle che troverete (sono due). In cima al passaggio un pulsante farà alzare l'ascensore "H" che raggiungerete immediatamente, al suo interno, oltre a una gemma energetica verde, la chiave del detonatore!
Per tornare in "E", sarà necessario che vi rifacciate la strada all'indietro e, arrivati al pianerottolo dal quale avete raggiunto la prima superficie a monte della cascata, che saltiate verso la parete con le crepe a destra della cascata stessa. Scendendola e facendo poi un salto all'indietro, non dovrebbe essere poi così difficoltoso far saltare tutto per aria!
Nella caverna appena demolita, appendetevi alle varie piattaforme fino a salire nel passaggio raggiungendo così "I": l'area all'esterno di una strana installazione militare... Imboccate il passaggio nella parete rocciosa, proseguite accucciati e, giunti al bivio verticale (in altre parole due corridoi a diverse altezze), scegliete quello superiore mezzo nascosto e gettatevi nella vasca "J" (ho fatto una fatica a trovarla che metà basta!). Abbassando la leva farete aprire "K", dove un secondo pulsante farà riempire "L" d'acqua. Nuotando in quest'ultima zona, tirate giù la leva sommersa e, salendo sul balconcino, balzate all'interno dell'installazione "M". Nel magazzino "N", avrete finalmente il quadbike, che userete subito per salire sul tetto di "M" così da recuperare una carta d'accesso, frenate in tempo, però, altrimenti finirete giù dall'altra parte (per smontare: tasto per fare le capriole + la direzione di discesa)! Con l'oggettino appena trovato, andate negli uffici, aprite la porta di sicurezza, freddate il barbone (uomo con la barba), e togliete l'elettricità al cancello. Ora, con la motoretta, basterà aprire il portale con l'apposita leva, uscire e saltare il recinto dalle parti di "K" per il livello seguente...

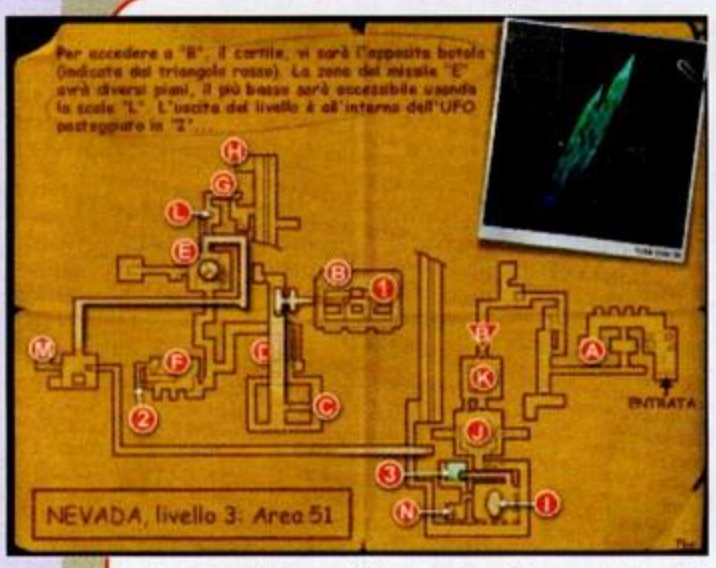
TOMB RAIDER 3: LA SOLUZIONE VIEN DA SÉ! (SECONDA PARTE)

NEVADA LIVELLO 2: L'INSTALLAZIONE DI MASSIMA SICUREZZA



Tanto per cambiare, vi risveglierete in una cella senza nemmeno più l'ombra di un'arma. Ormai dovreste esserci abituati!
Ok, salite sulla finestra e, non appena la guardia entrerà, scattate all'esterno tentando di aprire le gabbie degli altri carcerati grazie ai pulsanti. Se sarete abbastanza veloci, saranno loro a occuparsi dei poliziotti e voi potrete andare nella cella "A" per pianificare la fuga... Iniziate a spingere la cassa qui presente fino in fondo, passate nello stretto cunicolo a sinistra, spingete la seconda cassa e, in vista della prima, muovete quest'ultima il più possibile verso l'ingresso da cui provenite. Sopra la vostra testa ci sarà un'uscita, prima però dedichiamoci al segreto 1! La prima cassa ora vi sbarrerà il passaggio per tornare alla prigione, giusto? Ottimo, tirate verso di voi la seconda fino a che non si trovi nel mezzo dell'intersezione, rifatevi il passaggio dal soffitto basso e, arrivando "alle spalle" della cassa, tiratela verso di voi così da portarla il più vicino possibile alla prima. Ritornate dall'altra parte, dategli un'altra spintarella così da terminare il lavoro e vedrete alla fine del cunicolo precedentemente celato, un bel medikit: il segreto1, appunto.
Ora sarebbe il caso di andarsene attraverso l'apertura sul soffitto: se le due casse sono state posizionate il più possibile verso la prigione, voi non dovreste aver problemi a raggiungere il lungo corridoio all'aperto alla cui fine vi sarà il pulsante "B". Mi raccomando: per passare nel filo spinato camminate!
Non appena la botola si aprirà, salite sul muretto a sinistra, raggiungetela e scendete la scaletta a pioli fino all'apertura laterale del pozzo (è a sinistra, illuminata di verde). Entrandoci arriverete all'ennesimo corridoio. Saltate la prima botola e lasciatevi cadere giù nella seconda così da ritrovarvi il più possibile vicino ai controlli "C", azionandoli metterete in comunicazione l'area di detenzione con questa, e saranno ancora una volta i detenuti a darvi una mano con la guardia armata. Una volta che l'uomo sarà a terra, raccogliete la carta d'accesso e le munizioni...
Grazie al pass, percorrete i corridoi della Bay-D, passate nei bagni e arrivate fino al magazzino con le 3 casse. Di esse solo 1, la più lontana, si potrà muovere. Ponetela al di sotto dell'apertura sul soffitto e arrampicatevici dentro così da trovare il bottone "D". Quest'ultimo farà allagare la zona precedente e voi, nuotandoci, potrete passare nell'ennesima apertura a soffitto, raggiungendo un interessante passaggio. Non buttatevi già nella botola per la cucina, prima saltate dall'altra parte e percorrete poi il corridoio all'aperto, simile a quello col pulsante "B", fino alla leva "E" che, una volta abbassata, farà spegnere i fornelli in "F". Rifatevi ora la strada all'indietro e lasciatevi cadere giù in cucina ("F", appunto) senza pensarci due volte. Aprite le diverse porte e lasciate per ultima quella del centro di controllo "G", un altro poliziotto salterà fuori ma voi, correndo verso il solito manipolo di galeotti, ve la dovreste cavare... Casomai, per stare più sicuri, non appena i prigionieri inizieranno a combattere con la guardia, voi andate in "G" chiudendovi alle spalle le porte. Ma dicevamo del centro di controllo... Premendo il bottoncino, farete aprire il sistema di ventilazione della cucina "F", luogo da cui, evitando le ventole, potrete penetrare nei cunicoli omonimi. State solo attenti nel saltare e aggrapparvi in tempo dopo lo scivolo, altrimenti finirete in un groviglio di filo spinato (dopo spostatevi a sinistra e, all'ennesimo scivolo, balzate verso la piattaforma un po' meno inclinata)!
Un prigioniero vi aprirà il passaggio per la Bay-E, poco più avanti. Arrampicatevi su e procedete stando bene attenti alla guardia, la vostra meta finale sarà la cella "H", dove l'ennesimo carcerato vi darà una mano coi tutori della legge. Addosso al povero MP troverete un secondo pass da usare in "I" per spegnere le mitragliatrici di sicurezza della base...
Giunti allo spiazzo "J", fiondatevi nel passaggio a sinistra in modo da liberare altri prigionieri e togliere di mezzo ogni minaccia, poi, grazie alla chiave gialla che troverete addosso all'ufficiale, aprite la porticina accanto all'hangar.
Lasciando perdere lo Stealth, continuate il cammino fino a un basso passaggio a destra, entrateci carponi prima che la guardia al termine dello scivolo vi veda e, facendo il giro, attivate la leva nella zona "K" prima che il soldato inizi a spararvi: una porta si aprirà e l'uomo creperà per l'attivazione di una trappola laser.
Oltre l'uscio la Bay-C. Vi troverete in un luogo all'aperto in cui una grande torre con in cima una parabola farà bella mostra di sé ("L"). Non salite le scale, ma lasciatevi invece cadere di sotto badando bene d'avere il massimo d'energia. Una volta giù (sulla mappa è la zona "Sotto la parabola", ancora "L", comunque), imboccate l'apertura in cima alla scaletta, non fate girare la guardia, ma voltate a destra arrampicandovi nell'apertura "M" così d'avere la chiave gialla. Il soldato qui presente è a guardia del secondo e ultimo segreto, peccato che ora non potrete toccarlo vista la mancanza di armi... Ci tornerete dopo.
In "N", aprite la porta a sinistra con l'apposito bottone (utile per poter tornare indietro dopo a prendere il segreto 2!), usate la chiave nel lucchetto di sicurezza a destra e salite la scaletta tuffandovi in acqua. Raccogliete la gemma (ora siete sotto a "L", avete presente?) e, dopo il lungo pezzo in apnea, arriverete al magazzino "O". Arrampicatevi sulle casse a sinistra per ritrovare, dietro a una porta, le vostre amate pistole ("P"), poi, stando attenti alla mitragliatrice automatica, tornate in "O"... E' tempo di recuperare il secondo segreto! Fatevi la strada a rovescio così da arrivare ancora alla vasca al di sotto di "L"; in apnea, imboccate il passaggio sommerso e vi ritroverete in una branca di corridoio direttamente collegato a "N", ammesso che precedentemente abbiate premuto il pulsante per far aprire la porta! Semmai doveste trovare la porta d'accesso chiusa, allora dovreste ritornare nella vasca, stare all'asciutto sulla piattaforma e, saltando sui pianerottoli che costellano le superfici inclinate, cercare di raggiungere il tunnel verde... alla fine troverete una leva utile all'apertura della porta per "N"... Ad ogni modo, la porta del segreto 2 potrete dischiuderla solo col pass della guardia che bazzica da quelle parti, dietro di essa un bel lanciagranate!
Nuovamente in "O", procedete sulla rampa con le casse, freddate chiunque tenti di fermarvi, poi, raccolta la chiave blu dal cadavere del padrone del cane, salite in "Q" (sarò stato troppo volgare?) dove premerete solo il pulsante di destra: quello di sinistra farà accorrere nuovi nemici! Scesi di sotto, andate nuovamente in "O" e, arrampicandovi sulla cassa spostata da poco, raggiungete la scaletta per il piano superiore. Fattovi il pallosissimo percorso a soffitto, fate fuori il tizio armato, raccogliete la sua chiave gialla, scendete nuovamente in "O" e, usandola nel lucchetto, aprite il passaggio per la Bay-X, dove un camion vi porterà direttamente all'Area 51... Area 51???

NEVADA LIVELLO 3: AREA 51



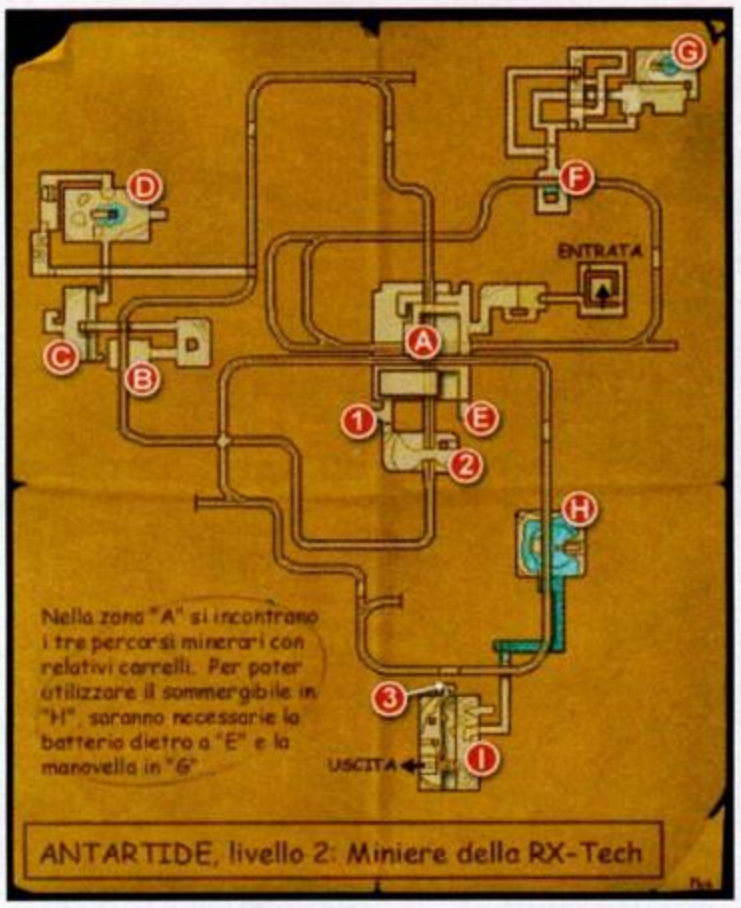
Il trucco per non perdere troppa energia in questo livello è di uccidere il nemico non appena lo avvistate: solitamente i soldati preferiranno dare l'allarme che combattervi, e, qualora suonasse, per voi sarebbero guai!
Tenendo a mente 'sto consiglio, andate a recuperare il mitragliatore in "A", premete il bottone accanto alla grata (e solo quello, mi raccomando!) ed entrateci procedendo bassi lungo i corridoi (i laser non perdonano). Uccisa la seconda guardia nell'ennesimo corridoio con le vetrate (attendete all'interno del tunnel che vada verso destra, poi uscite e freddatela prima che attivi i cavi elettrificati invisibili!), liberate il prigioniero dietro all'uscio di sinistra (non è indispensabile), procedete oltre la zona con la mitragliatrice automatica e, alcune guardie dopo, dovreste arrivare alla botola per "B" (è indicata dal triangolo rosso con la "B" in mezzo). Dietro alla serranda potete vedere la camera "K", peccato che per raggiungerla, come al solito, dovrete farvi tutto il livello!
Quando abbasserete la leva lì accanto, cadrete nella zona esterna della base ("B", appunto). Uccidete il soldato e, nel caso faccia suonare l'allarme, i cani che accorreranno. L'unica via d'uscita da qui, sarà attraverso la botola nel fossato dell'enorme colonna quadrata. Prima di passarci sopra, però, abbassate la leva così d'aprire la grata d'aerazione. Tra l'altro, di fronte a essa, vi sarà un passaggio contenete una gemma verde: il primo segreto.
Caduti attraverso la seconda botola, uccidete chiunque vi ostacoli, liberate il prigioniero alla fine del corridoio così dall'essere coperti (dietro la porta con la luce rossa), poi andate in "C" attraverso il passaggio che vi permetterà di evitare i mitragliatori automatici e di guadagnare un bel fucile a pompa. Altre guardie vi vorranno fare la festa, riempitele tutte di piombo e, in "D", agite sulla leva in modo da dischiudere la grata e superare le doppie porte di metallo nonostante si siano chiuse.
Camminate attraverso i raggi verdi, non preoccupatevi dell'allarme, pensate invece ai soliti militari incalliti (a patto che non vi sia ancora in giro il prigioniero, in questo caso lasciateli a lui). Al missile "E", uccidete la guardia, scendete di sotto e, salendo la scaletta apposita, raggiungete il balcone dove si trovava il soldato. Addosso gli troverete un CD pirata con un po' d'immagini porno... No, scusate, ho sbagliato CD, volevo dire con i codici d'accesso balistici. Fiondatevi dunque in "F", inseritelo nel terminale e farete alzare le due testate lasciando libero il passaggio. Ora, mettendovi esattamente dove c'erano i missili, potrete fare un bel salto verso la scaletta e raggiungere il secondo piano della stanza dove, addosso a un soldato, avrete la chiave gialla. Scendendo nuovamente di sotto, occupatevi del segreto 2: salite sulla piattaforma rialzata accanto alla quale continua a muoversi la gru, sparate a una delle grate del muro ed eccovi un bel passaggio segreto con tanto di gemma!
Superata la porta "G" grazie al vostro nuovo oggettino, uccidete l'MP e scendete nel tunnel del treno. Voltatevi a sinistra e procedete fino in fondo al binario centrale (non saliteci, mi raccomando!), arrampicatevi sulla scaletta che troverete a sinistra e, una volta in cima, chiamate il treno grazie al pulsante "H". Tornando indietro, passate sotto al binario stando bassi, salite la seconda scaletta e, dalla sua cima, spiccate un balzo fino sulla carrozza del veicolo, punto da cui sarà poi molto semplice salire attraverso la botola sul soffitto.
Passata la sezione da fare appesi alle solite grate, arriverete sani e salvi al capolinea del treno. Lasciatevi cadere giù stando sempre attenti al binario elettrificato, fatevi tutta la strada fino a "I" e stupite: un vero UFO modello Indipendence Day! Che schifo di film!
Non smettendo mai di correre, raggiungete la sala dei controlli "J"... In 'sta locazione balzate subito sul macchinario al centro e date un'occhiata in giro: lo scopo ora sarà riuscire a premere i due pulsanti al termine delle altrettante passerelle, per poi fiondarsi velocissimi attraverso la porta che si sarà aperta. Per farlo c'è un solo sistema: essere velocissimi e usare tutti i sistemi che conoscete per accelerare il processo di "pigiatura"! Io vi consiglio di fare una prima prova eliminando chiunque appaia, e poi d'impegnarvi per exploit definitivo. Una volta in "K", eliminate il curiosone dietro al muretto, poi, dei 5 tasti, abbassate gli ultimi due a destra e il secondo da sinistra: la porta per la zona dell'UFO sarà ora aperta!
Entrate in "I", schiacciate il bottone a sinistra dell'astronave e salite la scaletta fino in cima. Facendovi tutta la trafila delle piattaforme sospese in senso antiorario, cercate di raggiungere il tettuccio del mezzo, raccogliete il pass (che diamine ci faceva qui?) e scendete nuovamente di sotto. Ora si che sarà una bella scarpinata: dovrete farvela tutta indietro fino a oltrepassare di nuovo "G", e da qui nel pozzo "L" che vi condurrà esattamente sotto al missile in "E". Usate la carta per far aprire la vetrina col pulsante, premetelo e, voltandovi il più rapidamente possibile, fatevi una corsa con scatto lungo il corridoio evitando di finire arrosto per gli scarichi del razzo (per guadagnare tempo, non appena inquadrano il missile, premete lo "0" del tastierino numerico per tornare su Lara!)... Bella scena, eh?
Andando ora in "E", potrete raggiungerne il soffitto, agire sul pulsante qui presente e arrancare fino a "M" badando di saltare il laser al momento giusto. Dopo tre assassinii, potrete mettere le mani sull'ennesimo CD e tirare una leva che farà dischiudere una botola che accorcerà notevolmente il percorso verso "I".
Inserendo il disco ottico in "N", farete aprire l'UFO, volendo potreste già terminare il livello, ma perché lasciare indietro il terzo segreto? Arrampicatevi dunque ancora sulla scaletta per i ponteggi al di sopra della nave spaziale, saltate come grilli ma, questa volta, invece di lasciarvi andare sulla passerella, procedete più avanti verso la porta nel muro, entro breve sarete nella vasca con le orche a sollazzarvi con una bella gemma.
Entrando nell'UFO e raccogliendo l'affare vicino ai sistemi di controllo (attenzione agli ultimi soldati), ecco l'ennesimo cristallo! E anche il Nevada saluta! Ora, se avete con voi tutti e quattro i reperti, potrete passare all'ultima sezione: l'antartide!

ANTARTIDE LIVELLO 1: ANTARTIDE

Sto livello è davvero stupendo, però, come ci si può facilmente immaginare, il problema è che quando si dovrà fare il bagnetto, non si potrà stare immersi per troppo tempo, pena la trasformazione in un ghiacciolo al melone (non so se avete capito la finezza...). Ora, dall'area iniziale, saltando sull'isolotto di ghiaccio, cercate di raggiungere quello con lo spiazzo della capanna (tra l'altro, qui dentro vi sarà il terzo segreto del livello, dovrete però prima trovarne la chiave!). Saltando da una zona ghiacciata all'altra (in direzione del tunnel per "E" c'è anche un ponte di ghiaccio oltre al quale vi sono delle munizioni...), tentate di arrivare al pianerottolo dell'angolo "A" dove, appendendovi alla volta ghiacciata, dovreste riuscire senza troppi problemi ad arrivare sul ponte dell'enorme nave: la RX Explorer. Entrateci attraverso la botola, uccidete chiunque salterà fuori, poi andate nella sala motori "B". Abbassate la leva, scendete nell'apertura apertasi e, in fondo al corridoio, azionate l'ennesimo interruttore per l'ennesima porta... Procedendo fino in fondo, e scendendo nella botola, dovreste trovare i comandi per far sganciare lo Zodiac: il gommone a poppa della nave. Una volta che l'avrete fatto, potrete tornare sui vostri passi ma, invece di uscire da dove siete entrati, salite attraverso l'apertura sul soffitto in "D", che vi condurrà dritti dritti all'esterno, alla seconda metà della nave. Il primo segreto sarà a destra (ponte di tribordo), seguite il cornicione e, arrivati all'apertura nella montagna, saltateci dentro (se tenete premuto il tasto per appendervi durante il salto, Lara non prenderà capocciate finendo poi in acqua!). Raccolte le munizioni e la gemma, tornate sul ponte da dove potrete tuffarvi giù in direzione del gommone e salirci per un bel giretto (un mito!)!
Fate dunque il giro della nave, inoltratevi nel tunnel per "E", cercando nel contempo di osservare il lato sinistro della grotta di ghiaccio... Quando vedrete un'apertura, fermatevici accanto, saltate giù dall'imbarcazione (tasto per fare le capriole + la direzione di discesa) e inoltratevi nel cunicolo. Accendetevi un flare per sicurezza, salvate la posizione e saltate la piccola e mortale vasca appendendovi al bordo dall'altra parte. Il segreto 2 sarà a destra, oltre un muro di ghiaccio! Per tornare indietro non dovrete far altro che buttarvi nell'acqua (NON quella della vasca che avete giù superato!) e tornare rapidi al gommone!
Una volta in "E", ecco la situazione: un gonzo pistolero, una capanna sprangata, un grosso cancello chiuso e un passaggio pensile. Lasciate il canotto, uccidete l'uomo e, in mancanza d'altro, fatevi il passaggio sospeso fino all'altra riva. Seguendo la mappa, dirigetevi all'edificio "F" dove, con un po' di tempismo e qualche colpo di Desert Eagle, dovreste riuscire a mettere le mani su una spranga.
In "G", arrampicatevi su uno dei pilastri del container, abbassate la leva e sfruttate il piede di porco per spaccare l'asse che blocca la porta. Raccogliete nuovamente 'sto oggetto e poi proseguite fino alla botola che si sarà aperta appendendovi ai passanti sul soffitto. All'interno del nuovo edificio, l'unica cosa interessante sarà uno schema meccanico di una caldaia: tenetevelo bene a mente (l'ho comunque attaccato alla mappa)! Uscite di lì e lasciatevi cadere, con molta prudenza, nell'apertura del terreno vicino al silos di sinistra (laddove vanno tutti i tubi). Non restate nell'acqua, cercate invece di uscire e arrampicarvi sulla scaletta così da raggiungere subito la zona dei volani. Settateli come riportato dalla carta appena vista: da sinistra agite sul secondo e sul quarto, lasciando stare gli altri.
Uscendo attraverso le scalette a destra, sarete dalle parti dei generatori ""H", entrate nella porta che si sarà aperta (la combinazione delle valvole dovrà essere giusta!) e abbassate la leva così da riattivare ovunque la corrente. Intanto che ci siete, fate una capatina alla stazione "I" dove il mistero si infittirà ancora di più: un mutante con una giacca della RX! Che cosa può aver trasformato quell'uomo in un così orribile mostro?
Le porte dei canili "J" ora funzioneranno. Apritele e, dentro la casa, oltre agli Uzi(!!!), avrete la tanto agognata chiave dei cancelloni in "E"! Dirigetevi qui, dunque, rifatevi il passaggio pensile e, sempre con la spranga, spaccate l'asse che blocca la porta della casetta. Inserite la chiavetta nei controlli, premete il bottoncino e, col vostro Zodiac, percorrete il canalone ora accessibile!
Trovandovi davanti il primo spiazzo con la bandierina rossa (non alla fine del canalone, molto prima: quasi all'inizio!), guardando sott'acqua e a destra, dovreste vedere un passaggio sommerso. Al suo termine ci sarà la chiavetta per il terzo e ultimo segreto: la capanna all'inizio del livello! Dopo esserci tornati in barca, potrete finalmente terminare il livello procedendo fino in "K". Ora sì che sarete in una miniera di guai!

ANTARTIDE LIVELLO 2: MINIERE DELLA RX-TECH

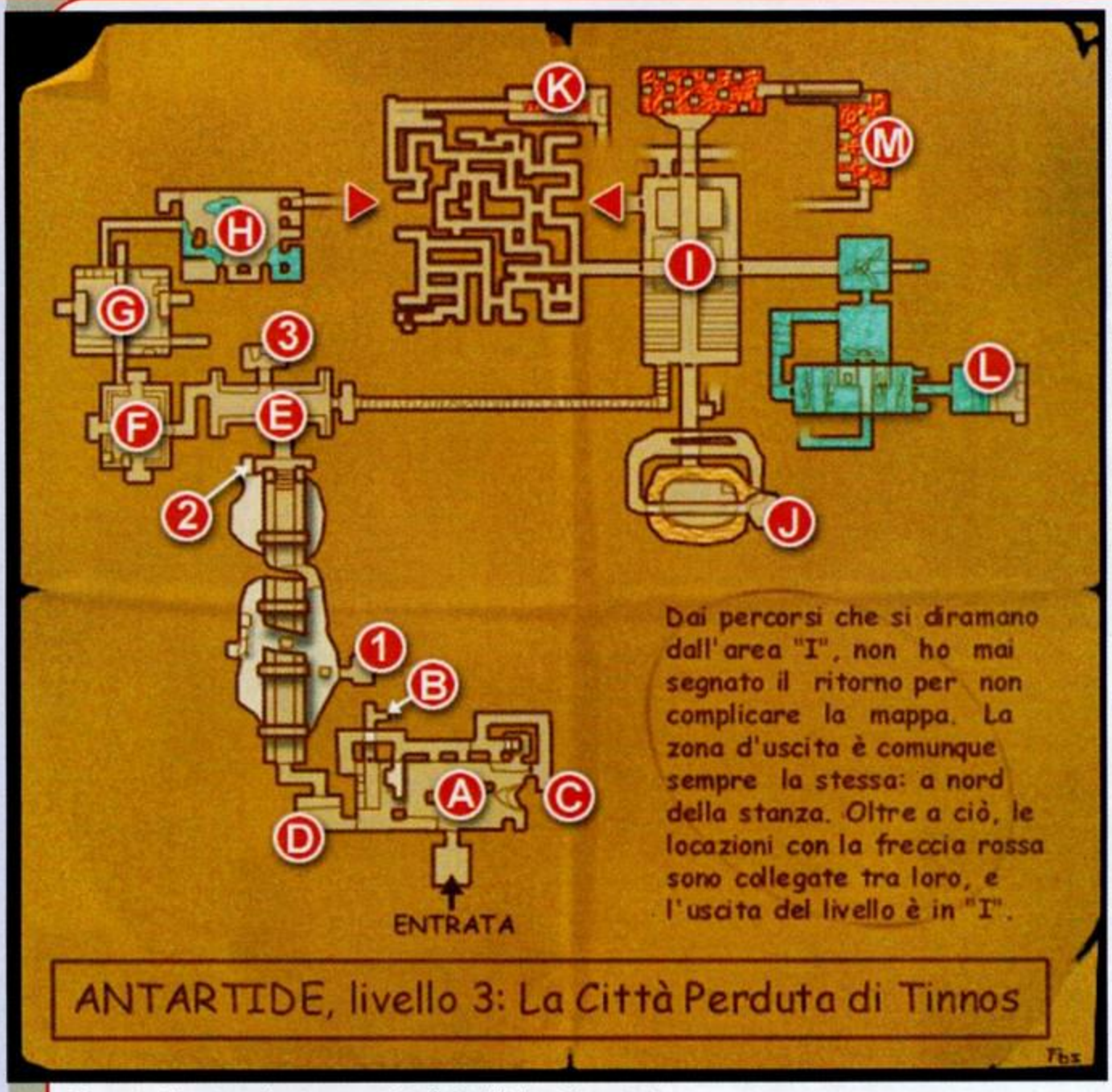
Dal pozzo dell'ascensore, arrampicatevi nel cunicolo e iniziate a percorrere il corridoio. Come noterete, si tratterà di un quadrato e, molto probabilmente, all'inizio continuerete a fare il giro senza trovare uscita... Il trucco sta nel procedere prima in senso orario e poi, dopo un po', cambiare verso e girare in senso orario. Dietro a una di quelle porte che si aprono, troverete il passaggio che cercate! Nell'area ghiacciata, state attenti al tizio col lanciafiamme: freddatelo prima che decida di abbrustolirvi! Cammina, cammina, eccovi in "A": il crocevia ferroviario. Da qui vi saranno tre sistemi a carrello che vi porteranno in giro per tutto il livello. E' molto importante saper manovrare i vagoni, perciò ecco subito qualche consiglio: una volta a bordo, potrete frenare, acquattarvi oppure allungarvi all'esterno così da colpire gli eventuali scambi. Oltre a ciò, potrete anche far piegare il vostro mezzo a destra e a sinistra, anche se ai fini pratici non è che questo vi cambi la vita... L'importante è che impariate le peculiarità di ciascuno dei tre percorsi così da evitare di venir sbattuti fuori pista.
Ma veniamo al sodo. Il primo carrello che dovete utilizzare è quello centrale: il primo salto non è affatto difficile, basterà non frenare (tra l'altro passando dovreste vedere il segreto 2, per ora irraggiungibile), per il secondo la cosa si complica, dovrete frenare un po', ma non troppo, appena prima della curva che lo precede... Per potersi arrestare all'area "B", dovrete colpire lo scambio (fatelo solo quando ce l'avrete di fianco!), se non lo farete il viaggetto continuerà: una lunga salita, un'inevitabile discesa, un salto e poi una frenata incredibile per beccare lo scambio. Un altro salto, una frenata ed eccovi in "A" per rifarvi tutto da capo.



Beh, facciamo finta che subito alla prima botta siete riusciti a fermarvi. Dopo aver ucciso l'uomo col lanciafiamme, superate le punte da trapano, scendete lungo il declivio di spalle e appendetevi al suo bordo così da non crepare nella caduta. Quando sarete appesi, spostatevi il più possibile a sinistra in modo che sotto vi sia la parte più alta della rampa, lasciandovi andare eccovi in "C". Perfetto. In questa area, la prima cosa da fare sarà scendere nel burrone con molta attenzione. Per farlo basterà appendersi al bordi delle piattaforme e ai tagli nel ghiaccio; una volta aver raggiunto il fondo, potrete cercare un anfratto con un tunnel che condurrà dritto dritto a "D".
Raccogliete la spranga sul ballatoio della colonna al centro del laghetto, scendete e datevi un'occhiata in giro. Oltre al tunnel dal quale siete arrivati, ne dovreste vedere altri due, uno mezzo nascosto e un altro, un'apertura nella parete di ghiaccio, evidenziato da una luce verde. Per prima cosa andate da quest'ultimo. Salite sulla montagna innevata alla sua destra, saltate in direzione del suo muro e appendetevi alla fenditura quasi invisibile che vi condurrà fino in esso. Dentro un piccolo pulsante che farà dischiudere la porta per il secondo segreto. Scendete nuovamente nella grotta, individuate la montagna di neve a mo' di rampa e da essa saltate sulle altre fino ad arrivare a quella col passaggio che ancora non avete visitato.
Dopo qualche trivella e un mutante, rieccovi in "B". Utilizzate il carrello per tornare in "A" (dopo il primo salto non dimenticatevi di frenare per beccare lo scambio; superando poi il secondo frenate tranquillamente che sarete arrivati), con la spranga aprite la porta "E" chiusa con l'asse e, presa la batteria, dedicatevi a un paio di segreti...
Al piano di sopra, avrete senz'altro notato il prefabbricato accanto al vagone. Saltando, aggrappatevi al tetto, saliteci e, dirigendovi a destra, inginocchiatevi e appendetevi al bordo sud. Ad un certo punto, spostandovi lateralmente, incapperete in una scaletta, scendete il più possibile mantenendo però l'appoggio dei piedi (ergo: non dovrete rimanere attaccati solo con le mani) e fate un salto all'indietro con capriola (salto + tasto per girarsi), appendendovi all'apertura, ecco la prima zona segreta! La seconda sarà accessibile passando attraverso il passaggio che avete dischiuso in "D", fate man bassa di tutto e poi tornate in "A" dirigendovi al vagone al piano terra.
Colpite il primo scambio, un bel saltino e poi subito la stazione "F". Raccolta la gemma, premete il bottone nel corridoio e fiondatevi attraverso i passaggi che vi condurranno alla camera invasa dal gas dove un secondo tipo di mutante vi salterà addosso: l'uomo tricheco!!! Ucciso il bestione (il trucco è nel saltarlo all'indietro), continuate lungo i corridoi, non mancate il piccolo passaggio a destra (è mezzo nascosto dal buio), poi però continuate fino a "G" dove, dopo un violento scontro con l'ennesimo anfibio, noterete una piccola gru accanto a una vasca d'acqua. Dovrete nuotare sott'acqua molto velocemente se vorrete recuperare la manovella e uscire prima di congelarvi, perciò non perdete tempo! Ora potrete tornare in "F" e risalire sul carrello per "A", ma attenti a uno dei soliti trichechi!
Una volta in viaggio, frenate alacremente così da evitare di finire fuori strada alla seconda curva, colpite lo scambio in modo da passare nella branca con la gemma verde e poi... poi sarete arrivati. Vagone superiore ora, l'ultimo. Non frenate fino al salto, poi rallentate e state acquattati in modo d'arrivare alla stazione del sottomarino "H". Inserite la manovella e la batteria negli appositi spazi così d'attivare la gru e far discendere il sottomarino nei gelati abissi del luogo... Semmai non doveste avere uno qualsiasi di 'sti oggetti, i consigli per tornare in "A" non sono molti: aspettate nuovamente a frenare così da superare in velocità il primo burrone, rallentate un po' e, dopo i due scambi da colpire con la chiave, vi basterà rallentare in curva (o dopo un burrone) e abbassarvi quando vi saranno dei tubi sulla traiettoria della vostra testolina.
Bene, a questo punto il sottomarino dovrebbe essere in acqua per tutti, giusto? Ok, il pezzo non sarà affatto facile, perciò vi conviene salvare immantinente. Tuffatevi in acqua e nuotate come mai avete fatto prima: la meta sarà il portello al di sotto del mezzo subacqueo (come minimo dovrete avere l'energia al massimo e un medikit!). Una volta all'interno, attendete che la temperatura salga di nuovo, divoratevi il medipack per terra e poi nuovamente sott'acqua seguendo le luci di segnalazione. Uscite non appena vedete la zona all'asciutto, rifocillatevi e poi nuovamente sotto per risalire attraverso un pozzo dell'area finale "I".
Non uccidete il soldato col lanciafiamme, ignoratelo e lasciatevi cadere sulla piattaforma al di sotto del ponticello, dall'altra parte e a destra. Alla fine dei salti avrete l'ultimo segreto: il 3! Perfetto, ora non resterà che tornare al ponte, raggiungere il capannone, premere il bottone ed entrarci per terminare il livello (ah, sul tetto della costruzione c'è un medikit!)!

TOMB RAIDER 3: LA SOLUZIONE VIEN DA SÉ!
(SECONDA PARTE)

ANTARTIDE LIVELLO 3: LA CITTÀ PERDUTA DI TINNOS



Uscendo dalla stanza di partenza, eccovi nell'atrio "A", dove diverse statue polinesiane saranno disposte più o meno casualmente. Andando a sinistra e salendo poi sulla rampa nell'angolo, sul muro ovest (sinistra) dovreste notare una scaletta per i piani superiori. Da qui potrete abbassare la leva per l'area "B" e, saltando sulla colonna, raggiungere anche la gemma verde e il bazooka lì accanto. In "B", raccogliete la chiave di Uli, tornate in "A" e usatela per dischiudere il passaggio a destra. Salendo l'ennesima scaletta, rieccovi ai piani superiori. Per prima cosa, uscite sul balconcino che dà su "A" abbassando l'interruttore, poi rientrate nei cunicoli e scivolate per il declivio raggiungendo "C". Non appena attiverete anche 'sta leva, in "D" uscirà una scaletta per raggiungere alcuni bottoni. Dovrete trovare la giusta combinazione osservando i simboli accanto a ogni pulsante... Io sinceramente sono andato a caso e, nonostante tutto, ci ho azzeccato! Premete, da sinistra, il primo, il secondo e il quinto. Oltre la soglia, un lungo ponte simile a quelli in Indy 4 (l'avventura della Lucas), andrà avanti interrompendosi poi bruscamente. Fate caso alle libellule fosforescenti: vedete le piattaforme semi-invisibili? Beh, dovrete raggiungerle se volete il primo segreto! Andate sul ciglio del burrone, voltatevi a sinistra e balzate in sicurezza verso la gemma verde. Una volta qui, saltate sulle piattaforme a sinistra e poi sul passante del ponte (almeno ora siete dall'altro lato!). Senza scendere di sotto, fate un piccolo balzo sul rialzamento del passante così da essere ancora più in alto, poi saltate in direzione del vuoto tra i due tronconi di ponte... Con un po' di fortuna atterrerete su una piattaforma invisibile! Da qui, mirate al passante del ponte, attendete qualche altra libellula in modo da vedere l'altro ripiano (verrà illuminato oppure potrete vedere su di lui l'ombra del nemico), e sarete così nel nido degli insettacci: il segreto 1!
Tornati dall'altra parte del ponte, inoltratevi nel corridoio, fatevi tutta la trafila uccidendo nemici (trichechi scorpionizzati!) ed evitando calderoni, poi, in "E", voltate a sinistra all'interno del passaggio (lasciate stare le libellule, sono infinite!). Nell'area "F", dovrete affrontare in successione 3 scorpiomorfi, solo dopo averli battuti potrete dare un'occhiata alle loro tane e trovare una leva che attiverà la piattaforma per salire sulla balconata. Un basso passaggio vi porterà in "G", una stanza su diversi piani di cui voi vi troverete in cima. Tra l'altro il luogo sarà costellato da leve che faranno alzare/abbassare piattaforme, e addirittura un pulsante che dischiuderà temporaneamente l'area col secondo segreto.
Ok, la prima cosa da fare sarà abbassare le leve che si trovano in due dei tre corridoi raggiungibili saltando i calderoni. Quando lo farete, vedrete una piattaforma chiudersi e altre due aprirsi. Raggiungete la passerella al di sotto della piattaforma da cui siete partiti, (tanto per la cronaca: la leva al suo termine è quella che renderà accessibile il segreto 2... NON abbassatela, per ora!) e poi tentate di raggiungere il pianerottolo nell'angolo NE (in alto a destra della locazione "G" della mappa) sfruttando le due piattaforme che qualche riga fa avete fatto aprire. Una volta qui, senza lasciarvi cadere sul pavimento sottostante (azione che farebbe arrivare le libellule!), balzate verso la leva al piano terra, attivatela, e poi, salendo sulla piattaforma che si è aperta sopra la vostra testa, tirate anche la seconda (cadrete di sotto ma non vi preoccupate). ATTENZIONE, come forse avrete capito, c'è una gabola per non far apparire le libellule: non dovrete toccare certe zone del pavimento! Provate a scoprire voi le zone che potete visitare, basterà tenere le orecchie aperte per gli eventuali ronzii!
Ok, ora risalite al piano di sopra e, sempre manovrando le due leve negli altrettanti corridoi superiori, fate in modo che si attivi la piattaforma solitaria (le due si chiuderanno). Saliteci, guardate in direzione della passerella che già avete visitato (quella con la leva del segreto 2), arrivate fino al bordo della piattaforma e, facendo prima un passetto indietro (shift premuto!), balzate da fermi... Se tutto va bene dovreste arrivare sul ripiano proprio al di sotto del ponteggio!
Da qui, appendetevi agli appigli sul soffitto, abbassate la leva al termine del percorso, risalite sulla passerella grazie alla piattaforma così attivata e, nuovamente grazie alle leve, createvi il passaggio per poter arrivare al piano terra sani e salvi... Aspettate un attimo però a scendere: sì, l'uscita è aperta, ma che ne dite di prendere prima il segreto 2?
Ok, allora, salvate la posizione (non si sa mai!) abbassate la leva al termine della lunga passerella, fatevi rapidamente la strada per scendere al piano terra (consiglio di farvi la strada all'indietro fino alla leva precedente, sotto la passerella, e lasciarsi cadere da qui a piena energia), e fiondatevi in "H". Non fermatevi ora a visitarla, ci penserete dopo a dare un'occhiata alla camera! Continuate tenendo la sinistra, salite la scaletta così d'arrivare dalle parti di una grata, e apritela abbassando la leva apposita... Una colonna di luce vi farà capire di essere arrivati alla sala "I", anch'essa da visitare più tardi; ora fatevi le scale a destra e seguite il percorso fino in "E"; passate oltre i calderoni e poi, sul ponte, scivolate sulla neve in fondo a destra arrivando così alla base del burrone. Scattate nella porta aperta (si spera!) ed eccovi più ricchi!
Tornati in "H", guardate a sinistra del passaggio per "G" e troverete una bella chiavetta. Ok, ora "I". Ecco la gabola: al piano di sopra, intorno a uno strano raggio di luce, vi saranno 4 passaggi con altrettanti simboli degli elementi; al piano di sotto, alla base del raggio, 4 incastri per maschere... Se 2+2 fa 4, allora in ogni passaggio vi sarà una maschera e quando tutte saranno al proprio posto, succederà qualcosa! Scegliete voi da quale iniziare, l'importante è che ve li facciate tutti!
-PERCORSO DELLA TERRA-
Uno dei più facili e anche quello che vi farà guadagnare l'ultimo segreto del gioco! Superate il fiume di sabbie mobili facendo il giro a destra, uscitene il prima possibile e, una volta arrivati in vista della maschera, dovreste vedere un piccolo ponticello di pietra che porta proprio al suo altare... Non prendetela! Ma invece superate il ponte, datele le spalle e appendetevi al bordo destro del cavalcavia (sotto vi saranno le sabbie mobili!). Lasciandovi andare, dovreste cadere su un piano inclinato, spiccate un balzo tentando, nel contempo, di far spostare Lara a sinistra, ennesimo piano inclinato e via con un bel salto all'indietro... A questo punto vi dovreste trovare su una piazzola al di sotto del ponte precedente. Arrampicandovi nella nicchia avrete qualche gadget e una leva che farà apparire un blocco mobile in "E". Gettatevi nelle sabbie mobili rifacendovi il percorso fino alla maschera, raccoglietela e tornate indietro stando bene a attenti a non finire schiacciati da qualche masso staccatosi dal soffitto. Il trucco 'sta nel seguire all'indietro la strada che avete già fatto, badando bene di andare piano e tornare indietro qualora sentiate dei rumori di pietre rotolanti. Attenti soprattutto al salto oltre il fossato lasciato dalle sabbie mobili: arrivati dall'altra parte, fate immediatamente un saltino indietro appendendovi al bordo, per poi risalire... Per imboccare il corridoio d'uscita, non perdete tempo: altri sassi vi potrebbero beccare. Tornati in "E", spostate il masso che avete fatto cadere, sotto alla scaletta e arrampicatevi fino a ciò che avete sempre desiderato: il passaporto verso il livello segreto... Beh, ammesso che abbiate preso gli altri 58!
-PERCORSO DELL'ARIA-
Seguite il labirinto al meglio delle vostre possibilità, in "K", la stanza principale, saltate lateralmente da una rampa all'altra per evitare i rulli, poi, in cima, raccogliete la maschera andandovene attraverso il passaggio.
-PERCORSO DELL'ACQUA-
Attenti alle lame, giunti alla sala con i quattro tunnel coperti dalle lame roteanti, scegliete quello a sinistra. Prendete fiato, tirate la leva e, più veloci della luce, superate nuovamente le lame scegliendo questa volta il percorso a destra (veloci altrimenti la porta si chiuderà!). Dopo aver tirato la leva e aver così aperto la grata nella camera con le 4 eliche (in realtà sono lame ma non saprei come altro chiamarle), arriverete in "L", dove potrete recuperare la maschera, tirare una leva e, introducendovi nel passaggio opposto a quello che avete preso per arrivare qui, fare ritorno alla sala dei quattro tunnel (parente di quella dei 4 formaggi). Ora... riprendete aria nel tunnel superiore, poi imboccate quello di sotto che vi porterà indietro fino in "I".
-PERCORSO DEL FUOCO-
Il sistema per poter superare la zona è davvero ingegnoso... Certo, potreste saltare di colonna in colonna scoprendo sulla vostra pelle quali vanno bene e quali no, ma a questo punto l'FBS si chiederebbe: "Io che ci sto a fare?". Salite sul masso quadrato a destra e, mentre la telecamera starà riprendendo la mappa delle colonne sul soffitto, accendete un flare... Avete visto? Saltate dunque sulle colonne indicate e finirete in un baleno la prima camera (per l'ultima balzate prima su quella col medipack senza fermarvi!).
Se invece di cadere immediatamente nella botola riuscirete a saltarla, potrete ottenere un medipack, anche se poi, per forza di cose, ci dovrete balzare dentro (un rullo in faccia o la fine del gioco?)! Ed eccovi così in "M". Balzate, calcolando bene i tempi, sulle piattaforme invisibili. Mi raccomando, state il più possibile verso destra visto che sulla terza piazzola dovrete girarvi rapidi di 90 gradi a destra per saltare in direzione della leva! Da qui, per concludere il tutto, fate un salto da fermi per appendevi al bordo dell'ultima piattaforma, spostatevi a destra, tiratevi su al momento giusto (quando la piattaforma sarà invisibile), voltatevi di 90 gradi a destra e balzate prima di diventare cotechini (Duspa docet!)!
Bene, avete tutte e 4 le maschere? Perfetto! Inseritele in "I", usate la chiave di Uli nella toppa del corridoio laterale e finalmente potrete buttarvi nel pozzo verso la parte finale della storia!

NEXT

ANTARTIDE LIVELLO 4: CAVERNA DELLA METEORA

Fobas Color '99

Che colpo di scena eh? Ok, il mostrone ragnoso non è certamente più veloce di voi, perciò quello che dovrete fare sarà iniziare a correre intorno al pozzo della meteora cercando di non caderci dentro e, fermandovi ogni tanto in prossimità dei corridoi laterali, non dovrete sparare al mostro. Non dovete lasciare che il Boss vi spari col suo raggio, altrimenti diverrete cibo per pinguini! Se continuerete a mantenere le distanze e a sparare, prima o poi il mutante sverrà e sarà allora che vi dovrete fiondare a recuperare uno dei 4 cristalli che si trovano negli androni! Ho stimato che per tirarlo giù occorrano ogni volta 10 colpi di Desert Eagle, perciò fatevi i dovuti conti!
Quando tutti e quattro i manufatti saranno in mano vostra, all'abbattimento successivo il ragno non si alzerà più!
Uccisa la bestia, cercate una scaletta ai lati di uno degli androni, raggiungetela con un salto e, passando per il corridoio innevato, arriverete a una piattaforma. Appendetevi agli appigli sul soffitto e procedete fino al pianerottolo di roccia, da qui balzate sugli altri due poco più lontani e infine sull'ultimo mezzo mimetizzato tra le rocce. In questo modo sarete fuori dalla caverna e nuovamente sotto alla tempesta! Uccidete i soldati rimasti (occhio a quelli col lanciafiamme), premete l'unico bottone dell'accampamento e salite in elicottero! Ma bravi: Lara se l'è cavata per la terza volta!

LIVELLO SEGRETO: ALL HALLOWS

Se siete arrivati fin qui significa che avete raccolto tutti e 59 i segreti dei livelli (ok, 60 con quello bonus del "Villaggio Costiero")! Devo proprio farvi i miei complimenti! Come vedete ho preferito non mettere nessuna mappa, bensì solo qualche direttiva generica. In fin dei conti avete sudato parecchio ed è giusto che ve lo godiate 'sto benedetto livello... Benedetto in tutti i sensi visto che si tratta di una chiesa! Ok, ma partiamo con le narrazione.
La prima zona sarà all'esterno della suddetta chiesa e la vostra missione sarà entrare nell'edificio attraverso il tetto a cupola. Per farlo dovrete saltare dalle varie piattaforme, tentando, all'ultima, di fare un bel salto superlungo in direzione del centro della locazione. Appendendovi al soffitto e lasciandovi cadere sul piano inclinato, passerete per una botola che rappresenta l'unica apertura che vi consentirà di entrare nel luogo sacro! Badate però: per non morire nella caduta avrete bisogno del massimo d'energia!
Una volta dentro occhio a non precipitare di sotto, balzate sui diversi cornicioni fino a trovare una prima leva in un corridoio (senza scendere fino al piano terra), poi giù fino a terra tentando di arrampicarvi sulla struttura centrale. Dalla cima, bisognerà saltare verso una "crepa" nel muro, così d'abbassare una seconda leva per una porta al piano terra. Lasciatevi cadere di sotto (controllatevi prima l'energia), tirate la leva nel passaggio appena disch,iuso e fatevela indietro attaccati al soffitto. Risalite la struttura centrale e da qui passate a uno dei balconi laterali... Ricordate la prima leva che avete tirato? Bene, tornate a quel corridoio e attaccatevi al soffitto fatto a grata. Una super-raccomandazione IMPORTANTE: prima di usare la carrucola, assicuratevi di avere con voi la chiave speciale! Si trova sopra la postazione della carrucola stessa: arrampicatevi sul muro a grata di sinistra! Se non la prendete con voi ora non potrete finire il livello!
Lasciatevi andare prima della fine della corsa, poi passate nei corridoio nascosti dietro alla libreria a sinistra. Nella zona delle punte evitate di stare nel centro (Lara flambet!) e poi, alla fine, gettatevi nell'acqua. Superate le presse e, clickato il bottoncino, rifatevi la strada fino in cima buttandovi nella botola che avete aperto. Uscendo all'asciutto, usando la chiave e visitando l'ennesima zona sommersa, dovrete uccidere il tizio col cane, arrampicarvi e... Beh, avrete praticamente finito! Ok, un po' poco come premio (molto meglio la fine del secondo!), comunque a caval donato...

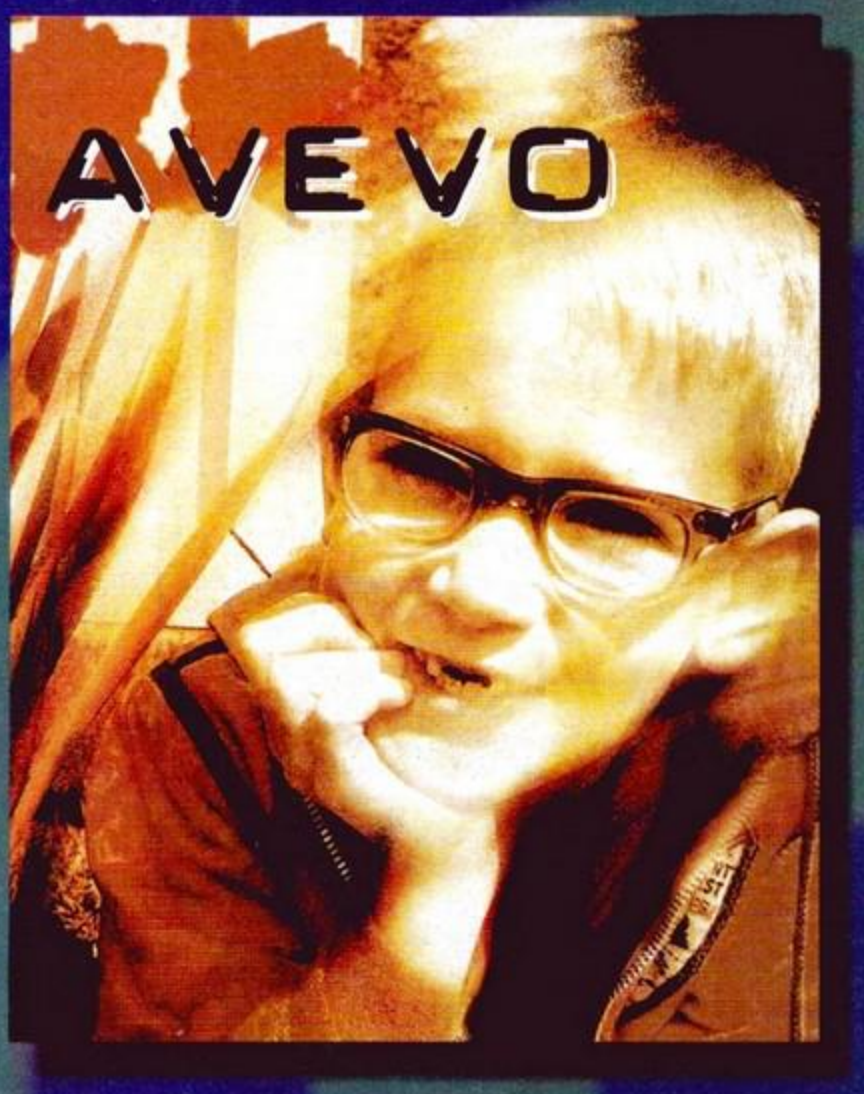
LA CASA DEI SOGNI DI LARA

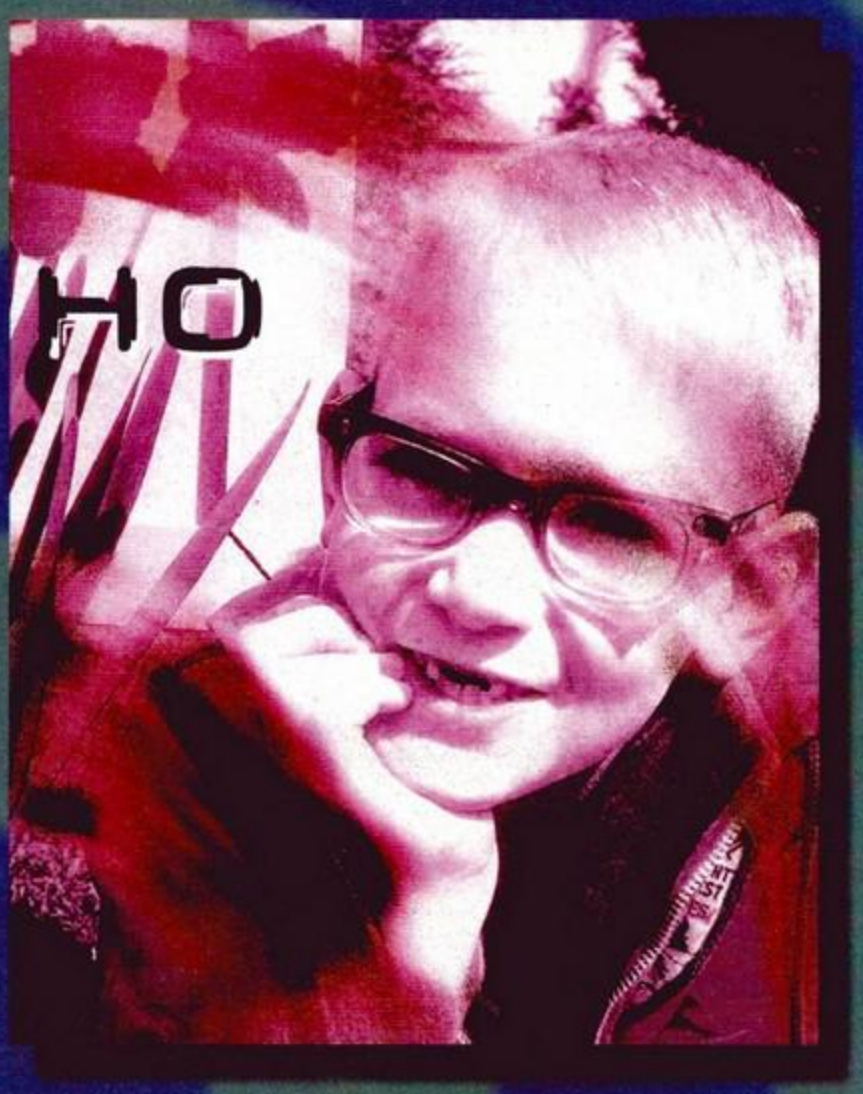
Come al solito, tutta la casa sarà stata rimodellata, dentro e fuori. Questa volta, però, di cose da fare ce ne saranno veramente tante ed è per questo che ne ho voluto parlare... Naturalmente non ho voluto aggiungere mappe o roba del genere, poiché basterà farci un giro per conoscerla più approfonditamente (non vi sono né nemici né trappole).
Vi indicherò telegraficamente come attivare alcuni passaggi segreti, così che possiate gustarvela appieno. Per prima cosa la sala in cui Lara tiene tutti i cimeli delle precedenti avventure: andate alla piscina, premete il bottone dietro al trampolino e, tornati nell'atrio principale, abbassate la leva... Dietro di voi si aprirà un portale, per raggiungerlo dovrete essere molto veloci: voltatevi immantinente con una capriola, correte normalmente fino al tappeto rosso e poi, da qui, usate lo sprint rotolando giusto in tempo per passare sotto al portale... Ecco fatto!
La cosa più importante non è però questa ma un'altra. Il sottotetto: spingete un paio di volte la cassa qui presente, andate poi nella biblioteca (la stanza col camino poco oltre la sala con la TV) e a destra vedrete un libro che è fuoriuscito dallo scaffale. Premendolo farete spegnere il focolare e, arrampicandovici dentro, troverete un'altra stanza.
Spostate le due casse in modo da ottenere dei flare e liberare la via di comunicazione verso il sottotetto (la strada tra la leva e il passaggio dovrà essere libera), poi abbassate l'interruttore che farà scattare una porta a tempo. Correte nel sottotetto e da qui nell'atrio della vostra casa, saltate le ringhiere in modo d'arrivare al piano terra il più rapidamente possibile, voltatevi in direzione della "palestra" e scattate nella porta a destra prima che si chiuda...
Dentro al posticino (l'ex sala del tesoro), ecco un enorme acquario e una cassa che, spostata, vi permetterà di raggiungere un passaggio sopraelevato per poter fare un bagnetto. Dentro l'acqua ci sarà una chiave: quella del nuovo tracciato di quadbike situato nel giardino, proprio accanto alla fontana col cavallo (è al posto del vecchio labirinto, ricordate?)! Andateci e buon divertimento!

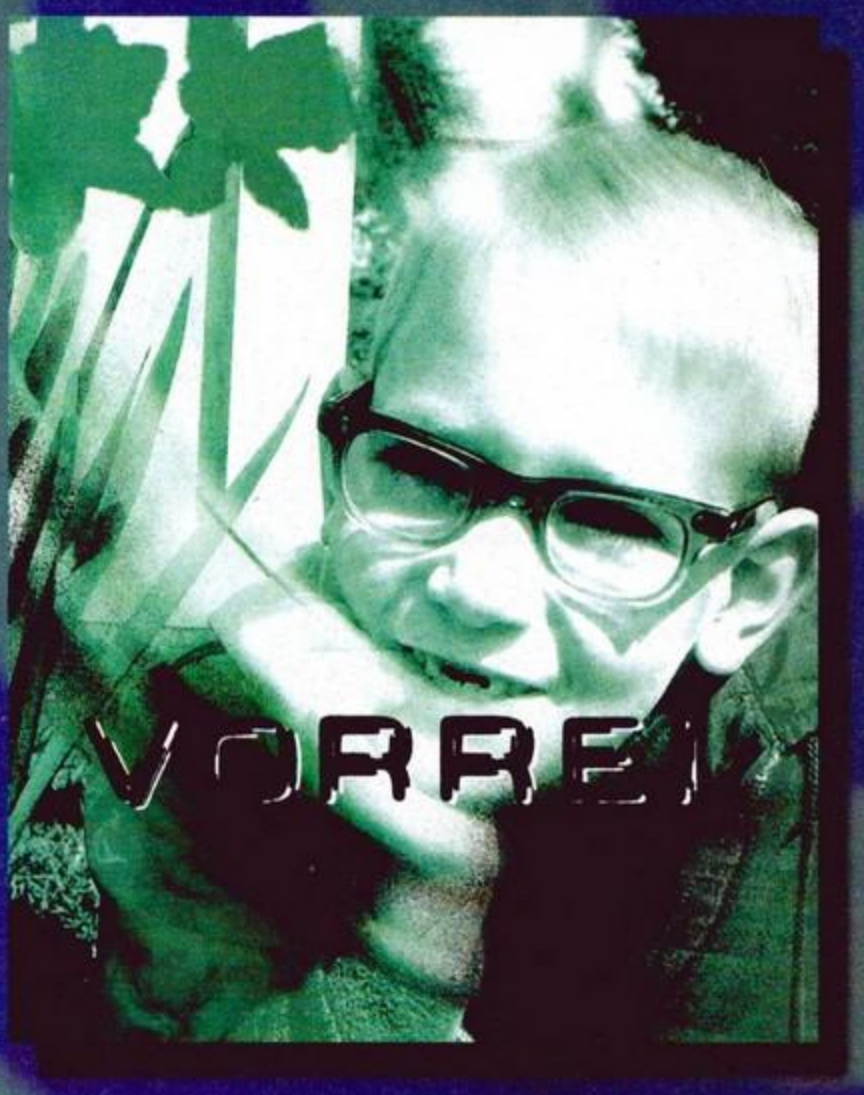
CHEAT! CHEAT! CHEAT!

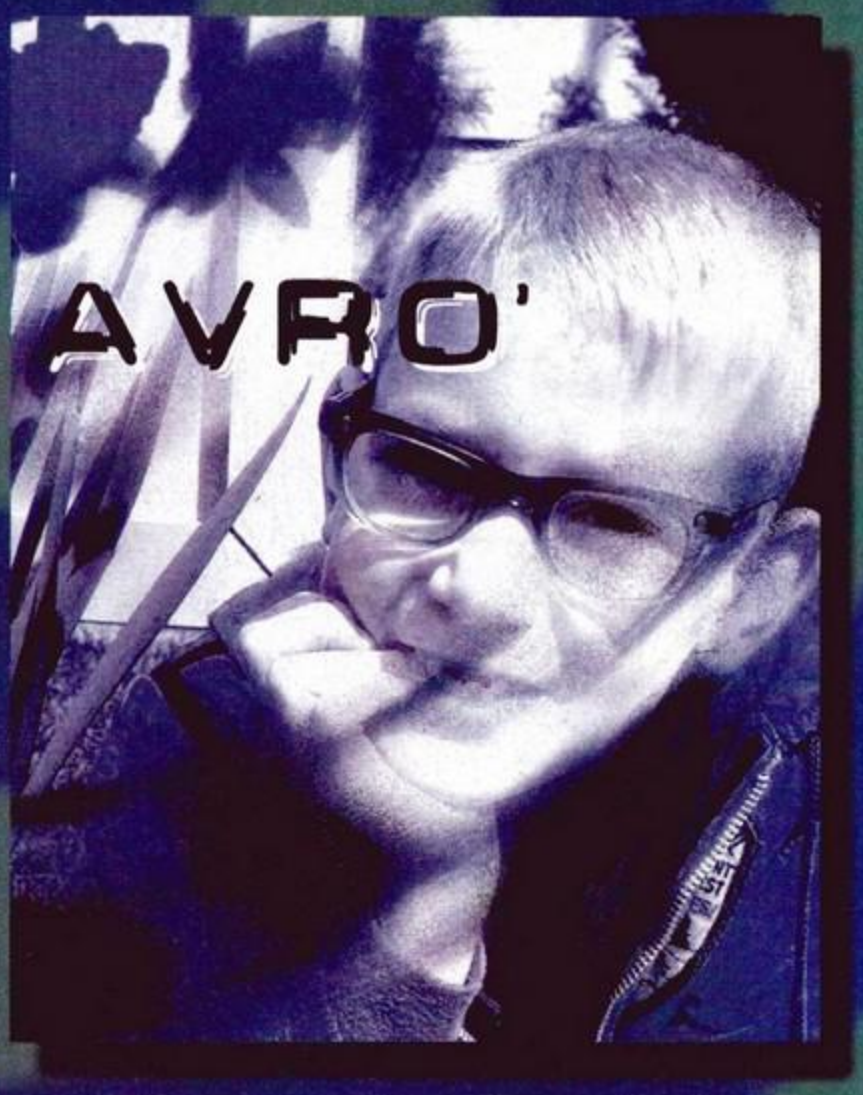
Ok, ripubblico i cheat, solo per quelli che non hanno comprato il numero scorso, sappiate comunque che avete fatto male a non acquistarlo, io vi consiglio di richiederlo al più presto col servizio arretrati (ahahahah, mi serviva giusto una nuova portiera per la macchina!).
PC, tutte le armi e gadget: tirare fuori le pistole, fare un piccolo passo indietro, un piccolo passo in avanti, acquattatevi, rialzatevi, fate tre giri su voi stessi e poi saltate all'indietro.
PC, passaggio di livello: tirare fuori le pistole, fare un piccolo passo indietro, un piccolo passo in avanti, acquattatevi, rialzatevi, fate tre giri su voi stessi e poi saltate in avanti.

Le console cambiano Consolemania resta.









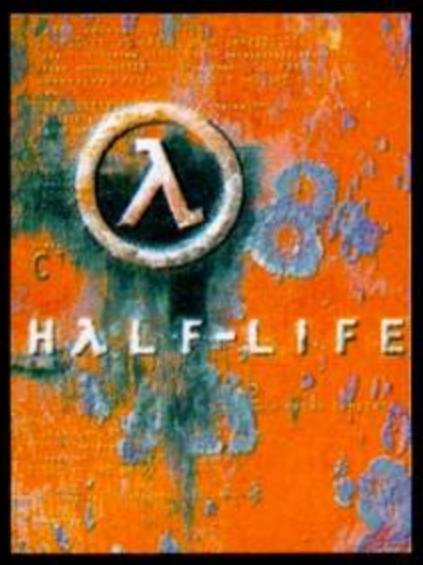
Da sempre con voi per restare aggiornati.

TUTTI I MESI IN EDICOLA DA XENIA EDIZIONI

D'Avino & Michelotti SMDGRAFICA@planet.it

TIPS

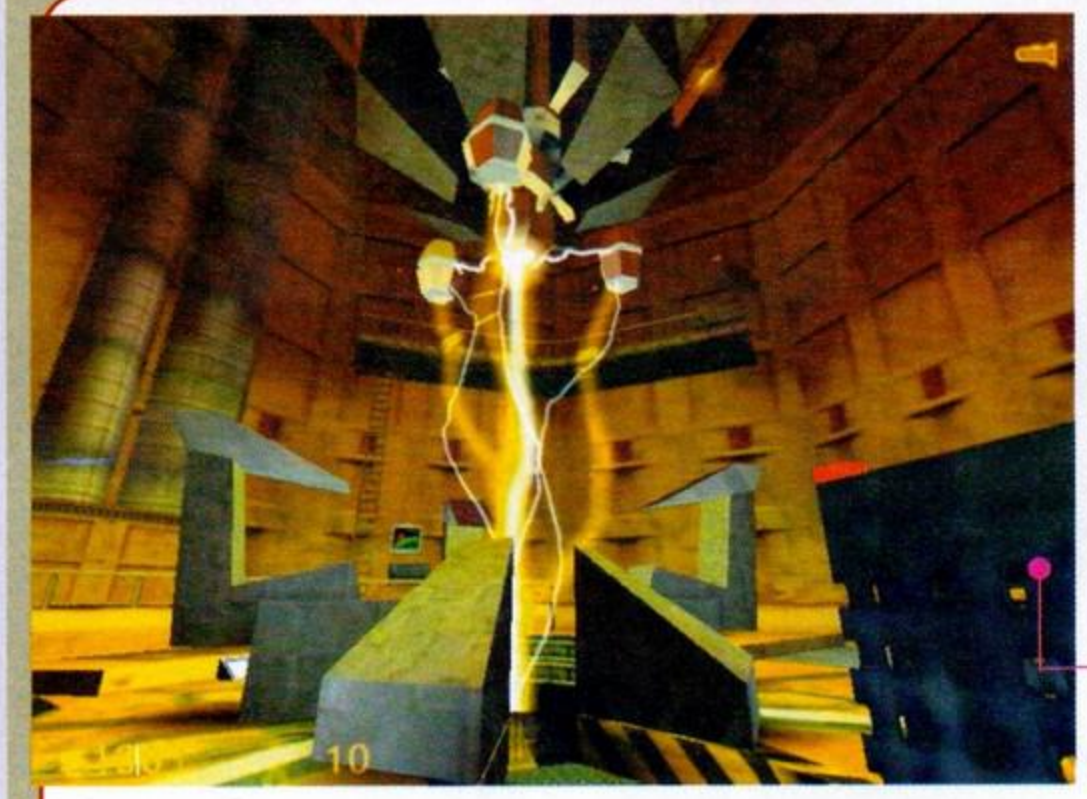
HALF LIFE: MEZZA SOLUZIONE!
-Prima Parte-



Eh no, non ci sono cavoli: Half Life continua a essere il miglior gioco 3D che sia mai apparso sul mercato (e pure nei negozi, hahahaha) e tutte le riviste del settore, in giro per il mondo, sembrano essersene accorte! Se ancora non l'avete fatto, fidatevi ciecamente e compratevelo originale: è giusto dar soldi a gente che è riuscita a ricreare un'atmosfera del genere, armi a dir poco sfracellose e un motore che, oltre a un'intelligenza artificiale dei nemici davvero grandiosa, mostra i migliori modelli 3D che si siano mai visti (mi chiedo, a 'sto punto, cosa sarà in grado di fare la Valve con Team Fortress?). Facendo conto che è già disponibile la versione completamente italiana, parlato compreso, non dovreste avere scuse per evitarlo, perciò, tanto per mettervi la pulce nell'orecchio, eccovene la soluzione!
Inutile dire che è zeppa delle mie solite scemenze ma, volendo ben vedere, in essa è racchiusa anche la chiave di lettura del gioco, qualcosa che servirà a farvi notare tutto quello che vi accade intorno: scene importanti e piccoli fatti che a molti potrebbero sfuggire...
Un sistema per comprendere meglio H-L, insomma.
Ora comunque divertitevi e che la vostra Colt possa sempre essere carica! Enjoy!

FBS

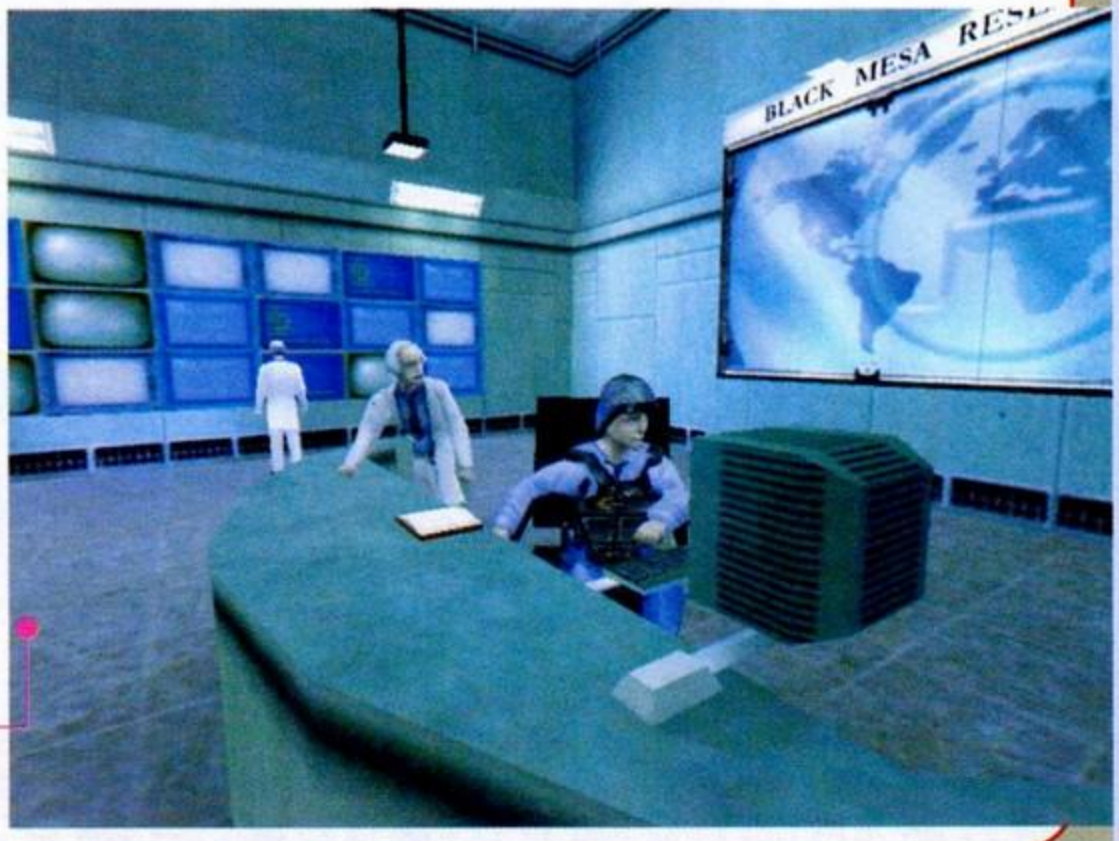
CAPITOLO 1:- MATERIALI ANOMALI



Nella camera con tutti quegli armadietti, andate a sinistra, premete il bottone sulla console e dirigetevi alla vetrina che si sarà aperta Signori, ecco la tuta! Cercate il vostro armadietto, raccogliete la cella energetica per terra e il vostro vestitino si caricherà di 15 unità.
Tornati sui vostri passi (non troppo, diciamo fino al bivio) e seguite ora la linea blu, quella per i laboratori dei Materiali Anomali (di altre strade non ve ne saranno): dopo un paio di ascensori e altrettante chiacchierate con dottori e fisici responsabili di questo misterioso esperimento, avrete l'accesso alla gigantesca Camera degli Elettrodi dove, in linea teorica, degli efficientissimi strumenti registreranno tutto ciò che farete nel corso della prova.
Una voce dall'interfono vi dirà di salire la scaletta a destra e di premere l'interruttore in cima al ponteggio. I rotori si metteranno in moto e un paio di raggi energetici illumineranno la locazione. Scendete nuovamente di sotto e, quando quella specie di gabbia quadrata sarà rientrata nel pavimento, a voi non rimarrà che spingere il carrello col materiale di prova, nel pozzo coi raggi... Inutile dire che qualcosa andrà storto: la stanza inizierà a vibrare, strane rifrazioni verdi cominceranno a devastare le pareti, mentre all'interfono le urla dei dottori spaventati copriranno il pulsare del vostro cuore, almeno fino a quando non verrete colpiti da un raggio...

**"Ma noooo, io avevo scommesso sul 23, il 67 e il 74 e non ho beccato nemmeno un soldo!"
"Dovevi fare come me: lasciar stare il lotto e giocare con Max a yatzeeeeee!".**

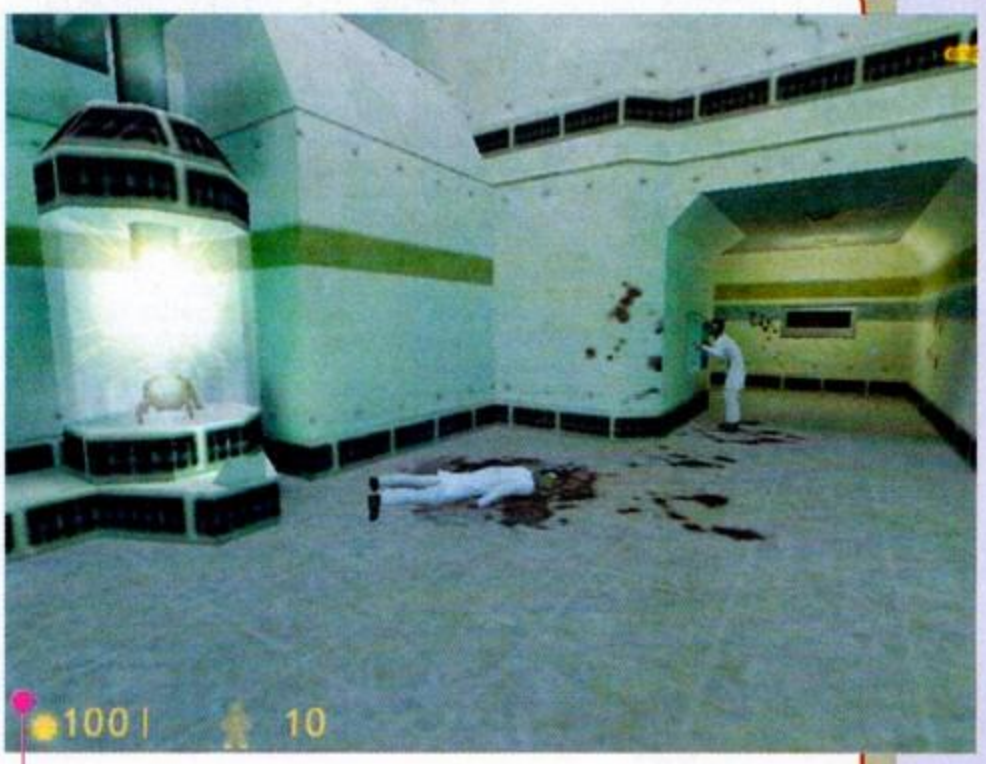
Ok, qualche precisazione sul background. La vostra storia inizierà a bordo di un trenino che vi sta portando nel cuore della Black Mesa, un'installazione governativa super segreta che da ormai qualche hanno rappresenta il vostro lavoro. Vi chiamate Gordon Freeman, siete un fisico teorico di 27 anni, corporatura normale, capelli castani, barba e pizzetto: insomma, la foto che avrete sicuramente già visto. Vi è stato chiesto di fare ricerche su uno strano materiale ritrovato da poco e oggi è la giornata del test definitivo agli elettrodi...
Non appena la vettura si fermerà (avete notato l'uomo in giacca e cravatta?), seguite la guardia all'enorme portone che, facendolo dischiudere, vi permetterà di accedere al complesso principale. Il poliziotto alla scrivania inizierà a parlarvi raccontandovi del crash del suo computer, dei vostri messaggi andati persi e del fatto che i capoccia vi stiano già aspettando da un'ora buona. Occorre sbrigarsi, ma prima bisognerà trovare la tuta antiradiazioni che ha nominato l'ometto... dove mai sarà?
Seguendo le strisce colorate sul muro di destra, voi, per prima cosa, dovrete dirigervi allo spogliatoio (Personel Facilities) al termine della linea verde (non il programma col tizio che scrocca cibo a ruota!): due volte a destra e poi sempre dritto. Ogni scienziato qui presente si farà fa i cavoli suoi e in effetti ancora nessuno si aspetta che da un semplice cristallo saltino fuori casini di proporzioni epiche!



La sala degli elettrodi è funzionante: mo' sò cavoli amari!

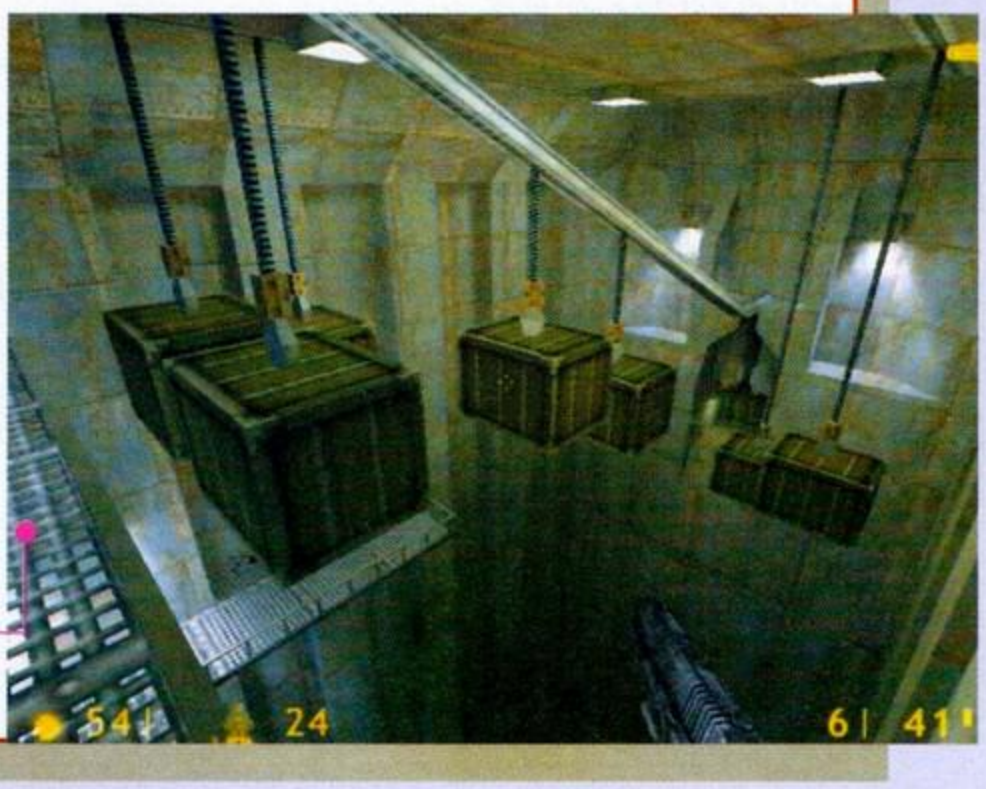
CAPITOLO 2:-CONSEGUENZE IMPREVISTE

Ma che bella la vita, eh? Che cos'erano le immagini che vi sono passate davanti? Altri mondi? Altre dimensioni? Bah, quello che importa è che siate ritornati a Black Mesa, o meglio, a quella che un tempo era Black Mesa! Intorno a voi solo distruzione...
Uscite attraverso l'unica porta disponibile, attivate lo scanner retinico rotto (l'altro non lo potrete fregare nemmeno imitando Pippo Baudo!) e salite ai piani superiori rifacendo al contrario il percorso di prima (lasciate perdere la guardia e lo scienziato... anche se è troppo bello stare a vedere cosa fa il vecchio!). Iniziate ora a farvi 'ste domande: chi mai potrebbe aver ridipinto di rosso ogni camera? In altre parole: di chi è il sangue sparso un po' ovunque? Un dottore ferito al massimo ne ha 5 litri a disposizione!
Raggiunti i laboratori dei campi al plasma, quelli con la porta di sicurezza che non vuol saperne di aprirsi, ed ecco la risposta: degli strani parassiti alieni che, senza una spiegazione, sono apparsi nelle campane di vetro...
Andate a parlare con lo scienziato di colore che se ne sta in disparte insieme all'altro (magari prima ascoltatene i discorsi), ditegli di seguirvi e portatevelo allo scanner in modo che vi apra la porta (basterà premere di fronte a lui il tasto "azione"). State bassi per superare la stanza di controllo colpita dalla scarica elettrica, evitate l'attacco del parassita libero e percorrete lo spettacolare corridoio del laser (un mito!). Arrivati alla porta a vetri, raccogliete la spranga (evviva, la prima arma!), usatela per aprirvi un varco nella porta a vetri e continuate la vostra passeggiatina sulla scaletta della tromba dell'ascensore.
Arrivati in cima, troverete un poliziotto che si starà difendendo da un orrore ambulante: un dottore mutato geneticamente con uno dei parassiti come testa! Cercate di salvare l'ufficiale e, se vi andrà bene, potrete portarvelo dietro fino all'atrio d'ingresso... Semmai non doveste farcela, poco male: avrete una pistola, ma badate di centellinare i colpi, solo il poliziotto li ha infiniti e poi i mostri li potete sempre evitare! Ah, un'altra cosa: magari fate nuovamente una capatina agli spogliatoi: qualche caricatore extra non fa mai male, e poi anche le bibite dei distributori fanno salire l'energia, abbiate solo l'accortezza di premere un pulsante per volta e di non distruggerle!
Giunti nella hall, fate caso alla grata d'aerazione che salterà in aria, entrateci stando il più possibile sui lati della stanza e, balzando sul mobile inclinato, passate nella bassa apertura ritrovandovi così nel corridoio della Sezione Ricerca. Date un'occhiata negli uffici per vedere qualche scena a dir poco raccapricciante e poi, al termine del passaggio, beccatevi la pistola accanto al corpo del poliziotto. Nella stessa area c'è pure un dispenser medico da muro e una porta a vetri che si azionerà col pulsante apposito.
Wow, altri tipi di mostro: dei Poliocchiuti Sonici (è incredibile quanto la mia fantasia per i nomi galoppi nel corso di uno scontro a fuoco!)! Seguendo il corridoio principale, ecco per la seconda volta lo strano tizio in giacca e cravatta che, senza dire nulla, scomparirà com'è apparso... Cosa diamine ci fa ancora qui? Raggiungendo la balconata sulla quale l'avete visto (entrate nella porta col simbolo del teschio), sarà possibile avere qualcuna delle bombe a mano dell'armeria; per dischiuderne i battenti però servirà lo scienziato nascosto dietro a uno degli angoli del pianerottolo con la scala...
Scesi nuovamente di sotto, e abbattuta qualche altra schifezza, a questo punto avrete certamente scoperto che l'unica via di fuga è la botola del condotto fognario. Buttatevici dentro dopo aver eliminato il mutante dall'altra parte della grata, eliminate il parassita, poi cercate due cosette tenendo bene a mente il percorso che le separa: sto parlando della valvola per riempire i tunnel d'acqua e della seconda botola d'uscita... Inutile dire che quando azionerete la prima dovrete immediatamente fiondarvi alla seconda per non rischiare di affogare!
Ce l'avete fatta? Bravi, ora la stanza di con l'ascensore modello Akira... non trovate che ci somigli? Abbassate la leva per azionarlo, scendete sulla piattaforma e cercate di porvi esattamente nel mezzo rimanendo acquattati: in questa maniera dovrebbe essere più semplice evitare le schifezze che scivoleranno giù dall'alto, le munizioni tenetele per dopo! Rifocillatevi con l'apposito dispenser al termine della scarrozzata (ce n'è un secondo su un pianerottolo a sinistra, ma dovete essere rapidi nel salirci prima che l'ascensore tocchi terra altrimenti non lo potrete più visitare), e poi procedete fino alla camera col pavimento a grata. Un baccalà si teletrasporterà proprio nel mezzo e, cadendo come un Duspa dei tempi migliori, spaccherà tutto quanto... Per superare 'sta parte ora dovrete necessariamente saltare sui tubi ai lati e spaccare la grata infilandovici dentro. Sarete così al canale di scolo!
Dall'altro lato del fossato potrete vedere un corridoio, ma come fare a raggiungerlo? Due i sistemi: 1- eliminare i Succhiasega da quelle parti facendosi poi un bel bagnetto; 2- Spingendo una cassa in acqua e, modello Super Mario (gallata l'emulatore di Nintendo 64!), saltandoci sopra balzando immediatamente verso l'altra riva... In entrambi i casi, dopo l'ennesima scarpinata nella porticina dell'altra sponda (no, non è omosessuale!), continuate il viaggetto fino alla zona delle casse sospese. Qui l'unico consiglio che vi posso dare è di tenere fuori la pistola in modo da vedere il mirino e di saltare da un baule all'altro tenendo "sotto tiro" le funi che li reggono. Dopo breve sarete nel corridoio che volevate tanto raggiungere e basterà chiamare l'ascensore per terminare il capitolo.



Come diceva mia nonna: "Se non si avrà l'occhio clinico non si potrà fregar lo scanner retinico!", perciò ecco il dottore che lo farà per voi!

Ma che fortunelli, ora non resterà che saltare sui tubi a destra per infilarsi nel sistema d'aerazione...



Nooo, ogni volta che c'è un gioco 3D c'è una sezione da fare saltando... Cercate almeno di salvare spesso con F6 (per riprendere la posizione usate F7)!

NEXT

CAPITOLO 3:- COMPLESSO DI UFFICI

Oh, un po' di tranquillità! Andate alla grata accanto alla scarica elettrica badando bene di non rimanerci secchi, spaccatela con la spranga ed entrate in uno dei soliti condotti di ventilazione. Il percorso di sinistra porterà a un enorme ventola: dietro a essa vi saranno dei colpi per la pistola, anche se in effetti ora è un po' un rischio tentare di raggiungerli. Magari per adesso cercate solo di attirare i parassiti che, molto stupidamente, si affetteranno con le pale... Tornate indietro e questa volta dirigetevi all'area di svago a destra. Fate fuori i tentacoli sul soffitto prima che si pappino tutti (se volete risparmiare colpi, fatevi beccare e poi colpite i mostri con un singolo colpo di spranga!), poi staccate la corrente tramite l'apposito pulsantino nello sgabuzzino. La scarica elettrica non ci sarà più, e voi sarete inoltre liberi di tornare nel sistema di ventilazione e di prendere i colpi di pistola dietro al ventilatore, ora disattivato. Armati e pericolosi, spaccate il vetro per la nuova sezione della base (dietro all'ex-scarica elettrica)...

Balzellon balzelloni, non sarà difficile spegnere la corrente della camera allagata.

Saltate oltre la finestra premendo dapprima il salto e subito dopo il tasto per accucciarsi. Lasciate momentaneamente perdere la stanza con l'acqua e le doppie porte, dedicandovi invece all'uscio di legno senza maniglie... Lasciate che il mostro la sfasci completamente, freddatelo, rubate tutto ciò che c'è nello stanzino e continuate nel corridoio per il magazzino. Spaccate le casse così da riuscire a passare, imboscatevi il fucile a pompa, salvate la vita alla guardia e, facendo incetta di munizioni, portatevela dietro fino all'entrata per la stanza con l'acqua (qualche volta potrebbe rimanere indietro, voi fatevi vedere di nuovo e lei vi verrà incontro).
Saltando da un mobile all'altro, raggiungete l'interruttore della luce, azionatelo così da disattivare la corrente nell'acqua, scendete sul pavimento bagnato e spaccate la grata uccidendo tutto ciò che si muove (la torcia si attiva con "F"). Tenete la testa bassa per evitare di venir decapitati dalle ventole, poi, dopo un bel voletto, sarete dall'altra parte delle doppie porte anti-panico. Apritele per permettere al vostro amico poliziotto di passare, lasciate che vi copra dai parassiti, spostate le due casse sotto alla scaletta che pende dal soffitto, saltateci sopra e procedete nel sottotetto fino a ricadere in una nuova zona inesplorata.

"Copritemi, vado avanti io!", "No, aspetta FBS, abbiamo lasciato la coperta in macch...BANG, BANG!", "I soli comici buoni sono quelli morti!".

Ora state attenti: non sprecate munizioni nel tentativo di distruggere la mitragliatrice a sensori IR, potrebbe esservi utile e farvi risparmiare qualche munizione! Quello che dovrete fare sarà scattare come fulmini sotto la piattaforma sotto di essa (acquattatevi), per poi abbassare la leva sul lato della scatola di controllo. Adesso, ogni volta che troverete un mostro, sarà sufficiente attirarlo qui, riaccenderla e godersi lo spettacolo! Mi raccomando però, prima di uscire fuori ricordatevi di spegnerla!
Perfetto. Prima di salire la scalinata, visitate la zona in cui si trova lo scienziato così da mettere le mani su qualche pallottola, aprite la porta così che la guardia riesca a raggiungervi, e ricominciate la festicciola, che questa volta sarà davvero eccitante.
Una seconda guardia apparirà all'altezza del primo pianerottolo, ditele di seguirvi insieme all'altra poiché adesso vi servirà quanta più potenza di fuoco possibile! Il sistema di corridoio e uffici che vi troverete ad affrontare, brulicherà di elettroalieni: agite in maniera circospetta coprendo i vostri compagni quando serve (o il vostro compagno), così che anche loro coprano voi e, per la prima volta in un gioco del genere, il tutto sembrerà funzionare bene! L'area che dovrete raggiungere sarà quella ad accesso riservato: "Restricted Area", la potrete riconoscere dai distributori di bibite e, più facilmente, dai cartelli... Qui troverete l'ennesima rampa di scale e un simpatico vecchietto che vi parlerà di una trasmissione criptata: il Governo ha mandato dei corpi speciali per salvarvi! Evviva, siete salvi!!! Non ci siete cascati, eh?

Resident Evil 2? No, e tra l'altro dietro a quelle assi c'è la cella frigorifera...

Lasciate la guardia, salite i gradini fregando i parassiti e la mitragliatrice (consiglio una bomba a mano nella finestrella) e continuate lungo i corridoi fino a incontrare un'altra guardia poco oltre una porta. Qui sono tre le strade che potete seguire: quella attraverso una grata posta dietro la porta che avete appena superato (otterrete delle munizioni), una discesa che conduce a un piccolo magazzino (altre munizioni) e un passaggio chiuso da alcune assi che vi condurrà a una cella frigorifera. Siete liberi di visitare i primi due posti, alla fine però è in nell'ultima zona che dovrete andare: la cella frigorifera.
Dopo aver freddato (eheheh, che umorismo!) ogni minaccia, attivate il carrello da trasporto tramite la leva con la luce rossa, tornate all'entrata del frigo, arrampicatevi sulla scaletta e, spaccando la grata, passate nei cunicoli fino ad arrivare nel corridoio in cui si sta muovendo il carrello. Saliteci al primo passaggio, spaccate le casse su di esso in modo da poter arrivare dall'altra parte e, al suo secondo passaggio, scendete introducendovi nel cunicolo opposto a quello da cui siete usciti... bello il ponte mobile, eh?
La camera in cui vi troverete dopo qualche decina di metri, sarà piena di quelle schifezze appese ai soffitti, fatele fuori tutte, usate la scala per raggiungere la cima del sistema di tubi e da qui nel corridoio situato al di là della porta chiusa (siete all'altezza del passaggio bloccato dalle assi, lo ricordate?). Se serve potrete tornare indietro per riprendere un po' d'energia, l'essenziale è che poi saliate la scalinata che vi siete trovati davanti uscendo dal condotto. Se volete, chiedete un po' di supporto alla guardia, la meta ultima sarà comunque la tromba dell'ascensore senza... ascensore! Tra le altre cose, riecco il tizio in giacca e cravatta che, irraggiungibile da dietro una porta, vi guarderà per qualche istante e poi, come al solito, se ne andrà via tranquillo. Ma si può sapere chi diavolo è???
Ma torniamo all'ascensore. Prendete una bella rincorsa e saltate in direzione della scaletta gialla, continuate a salire fino ad arrivare all'elevatore (lasciate perdere il dottore, non potrete salvarlo), saltategli sul tetto, spaccate la grata così da entrare nella cabina, e avvicinatevi alle porte automatiche per andarvene.

CAPITOLO 4:- "ABBIAMO INCONTRATO RESISTENZA"

L'apertura del capitolo non poteva essere peggiore: la guardia all'interno della camera di controllo per l'apertura del Silo D viene divorata, e un professore, per la paura, si getta a capofitto in un corridoio minato... inutile dirlo, l'uomo è scoppiato di salute! Questo solo per sottolineare una cosa: il colesterolo fa male, ma pure le mine!
Ricaricate la vostra energia e quella della tuta, poi seguite il corridoio senza preoccuparvi dei sensori laser: ci ha già pensato il vecchio a far saltare i mitra. Per terra il cadavere di un marine vi farà capire che probabilmente la cavalleria è già arrivata ma che le cose non stanno andando affatto bene... Raccogliete il suo MP5, poi sistemate il mitragliatore automatizzato con una bella bomba a mano. Superando il magazzino (occhio ai soliti parassiti), badate di non attivare le mine a muro (raggio azzurro), e comunque ricordatevi che se lo faceste le porte antincendio inizierebbero a chiudersi: non che questo farebbe tanta differenza, visto che sareste morti!
Dopo un manipolo di mostri scapestrati, scenderete nell'ennesimo salone. Saltate il sensore senza eliminare le mitragliatrici, correte a destra prima che qualche mostro, materializzandosi, le attivi e continuate arrampicandovi sulle casse e lungo il corridoio. Vista la fitta rete di sensori laser per l'attivazione delle armi, mentre passate sotto alla porta antincendio, vi conviene sparare alla maniglia per la sua attivazione; dopo esservi riparati per tutto il tempo necessario alla sua chiusura, potrete procedere tranquillamente (che tecniche m'invento, eh?).
Ora è il momento del corridoio bagnato (quello col cartello "Wet Floor" giallo). Toccata terra, eliminate le mitragliatrici prima che facciano del male ai due dottori (io ho fatto prima chiudere la porta antincendio), continuate nella stanza successiva e, dopo il passaggio del solito tizio incravattato sopra la vostra testa, distruggete ogni mina procedendo con cautela. I magazzini successivi andranno semplicemente ripuliti da ogni testa di cuoio presente: dopo aver visto il primo scienziato cadere sotto ai loro colpi sembra chiaro infatti che la loro intenzione non è proteggervi dagli alieni, bensì impedire che l'incidente diventi un caso di dominio pubblico, uccidendovi tutti!
I consigli per prendervi cura di questi debosciati sono semplici: cercate sempre un riparo, sfruttate le bombe a mano e non dimenticate che non sono stupidi, o almeno non tutti (si dice che tra essi vi sia anche lo XAM)!
Dopo il ponte sospeso con le solite schifezze che pendono dal soffitto (usate la pistola così da risparmiare colpi dell'MP5), dovreste arrivare a un bivio: siccome non è saggio affrontare un corridoio zeppo di mine e sensori laser, conviene scegliere la diramazione di destra; in questo modo arriverete in una zona sopraelevata e potrete così far fuori tutto senza troppi problemi. Occhio al marine dietro ai sacchi di sabbia però!
Perfetto, ora sarebbe il caso di mettersi d'impegno visto che a guardia dell'ascensore contrassegnato da "Surface Access" (ehi, ma siete quasi fuori allora!), vi saranno parecchi ometti armati: attenti alle loro bombe e restate in costante movimento, visto che potrebbero usare le pareti e calcolare i rimbalzi dei loro esplosivi per fregarvi alacremente!
Sfruttato l'ascensore, nel cortile della base non state troppo ad aspettare il nemico ma state coperti e fiondatevi nel bunker di cemento al centro dello spiazzo: scendendo subito la scaletta per il sotterraneo sarete finalmente al sicuro.
Oltre la porta del sistema di ventilazione principale (Central Ventilation -access shaft-), vi saranno parecchi simpaticoni. Prima di aprirla, siate certi di essere in salute e che la vostra tuta non sia troppo conciata. Non appena l'uscio sarà dischiuso, balzate indietro: crollerà tutto e sarete sicuri di una cosa, e cioè che i marine sono arrivati fin qui!
Ennesimo scontro armato e poi giù attraverso il sistema d'aerazione fino a un'enorme ventola funzionante. Stando bene attenti a non caderci dentro, scendete sotto di essa seguendo i cornicioni; se lo desiderate sarà possibile anche gironzolare per i condotti così da mettere le mani su qualche pallottola... Ad ogni modo, al piano terra, infilatevi nel condotto, arrampicatevi nell'ennesimo pozzo d'ispezione e, al primo passaggio disponibile (ve ne saranno due in tutto, quello più in alto lasciatelo perdere), continuate il viaggetto così da trovarvi nella stanza in cui avevate visto morire il poliziotto all'inizio del livello.
A questo punto uno dei pochi scienziati ancora vivi vi spiegherà che gli unici che potrebbero mettere la parola FINE al tutto sono al settore Lambda (ma va? Ecco il perché del simbolo di Half Life è la lettera Lambda!), dall'altra parte della base. Per raggiungerli dovrete passare dal Silo D, la cui porta si può aprire grazie al pulsante in questa stessa camera. Fatelo e da adesso in poi portatevi sempre dietro una zampa di coniglio oppure schiacciate una ca... Ok, portatevi la zampa di coniglio!

Mentre il Dr. Brown osserva il mio fisico marmoreo, di sopra ecco ripassare il tizio in cravatta... Attenti ai sensori dei mitra, alle mine e, naturalmente, ai marine!

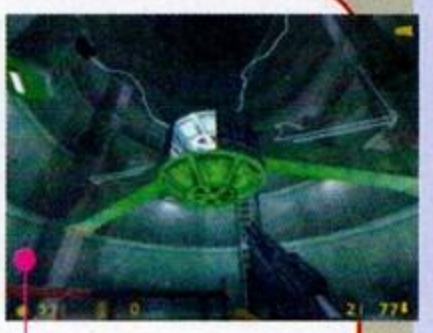
Porca miseria, 'sti marine non finiscono più! Mi raccomando: attenti alle spalle!

CAPITOLO 5:- POZZO DI CONTENIMENTO

Nooo, la pianta di Resident Evil è ancora viva! Lo sapevo che il diserbante per le margherite non sarebbe bastato!

Le vedete le assi? Beh, è lassù che dovete arrivare!

Con la spranga, distruggete la legna che blocca il passaggio, entrate nella cabina di controllo del gigantesco ascensore e abbassatene la leva. Dopo aver seccato un paio di alieni, scendete sulla piattaforma inferiore e, arrivati giù, salite sul trenino.
Ecco come controllare il veicolo: premendo il pulsante "azione", accederete ai controlli. Una volta in questa modalità, tirando avanti accelererete mentre tirando indietro diminuirete la velocità. Premendo ancora in qualsiasi momento "azione", uscirete dalla modalità "controllo" e, nonostante il mezzo continui a muoversi così come l'avete settato, voi sarete liberi di fare dell'altro...
Portate dunque il treno a un certo regime e, poco prima che sbatta contro il terminale dei binari sbalzandovi via, saltate giù. Usando lo stesso terminale come scala, raggiungete il cornicione a destra del circuito e, seguendolo e rimanendo bassi, arrivate dall'altra parte del lago radioattivo. Salite la scaletta dell'enorme tubo, entrate nella sezione aperta e seguite il condotto fino alla zona successiva. Uscendo fuori, eliminate gli schifosissimi "alieni lama" e sfruttate i tubi per raggiungere il balcone della zona ad alta radioattività (High Radiation Area).
Cercate di stare sul terreno verdastro il meno possibile, passate sui tubi e usate l'ascensore che vi condurrà ai piani alti del luogo. Ora attenti: cercate di non far colpire ai mostri le bobine poste sui ponti, visto che se questo dovesse accadere la loro intera struttura crollerebbe e voi sareste costretti a fare dei salti davvero incredibili per superare i baratri.
Raggiunta la porta di sicurezza al centro della colonna gigante, muovete la leva rossa e procedete. Ehi, avete sentito quello strano rumore? Quel battito... Come se qualcuno all'interno del Silo...
Uno scienziato, accasciato al suolo, parlerà di "qualcosa" nella camera del test e poi morirà. Ora, la vedete la lingua di uno dei soliti mostri che pende dal soffitto? Ottimo, colpitelo per tre volte con la pistola, poi fatevi tirare su... All'ultimo istante, quando gli sarete quasi in bocca, colpitelo per l'ultima volta e, cadendo, vi troverete su un soppalco segreto dotato di dispenser per tuta ed energia.
Tornate di sotto, aprite la seconda porta di sicurezza tramite l'apposita leva e finalmente scoprirete cosa si nasconde dentro lì: un enorme forma vivente simile a una piovra che, senza dire né a né bà, sfonderà una finestra e si papperà uno dei soliti rimbecilliti in bianco. Come diamine si farà a ucciderlo? Osservate bene dove si trova e cioè in un silo per il test dei reattori: se riuscirete a ristabilire la linea di carburante, ossigeno e corrente elettrica, potrete far bruciare la creatura come se fosse carta!
Uscite a sinistra e introducetevi nella stanza in cui si trovano i tentacoli. Badando bene di non far rumore (state bassi e si attiverà automaticamente la modalità stealth), cercate di visitare le porte sbarrate dalle assi di legno: ve ne sono due e ogni volta che userete la spranga per aprirvi un varco il mostro saprà dove siete! Siate rapidi nel levarvi dalla posizione in cui avete fatto casino!
Al termine del passaggio della prima porta (Access 03), vi sarà un gigantesco pozzo, il luogo dove gran parte delle persone si blocca... in realtà l'affare altri non è che un tunnel del vento verticale. Scendete in direzione della ventola gigante, premete il bottone per attivarla e, stando bene attenti a non essere presi da una delle pale, tornate su rapidamente. Non appena il motore sarà entrato in regime, buttatevi nel vuoto e, invece di cadere verrete proiettati sul soffitto dove delle assi di legno aspetteranno solo di essere distrutte!!! Una volta fatto ciò basterà entrare nel condotto e, arrivati al termine, premere i due pulsanti per il pompaggio di ossigeno e combustibile nel Silo D. Era così difficile?
La seconda porta di legno del silo (Access 02, dopo il baratro da saltare), condurrà al generatore di corrente: per raggiungerlo dovrete usare un ascensore che però si guasterà a metà discesa e vi costringerà a un rapido salto verso la scaletta di emergenza. Semmai non ce la doveste fare, gli amici potrebbero prendervi per una di quelle creature tanto odiate da Gargamella...
Ora, per poter accendere il gruppo elettrogeno, dovrete salire sulla piattaforma girevole, attivarla con l'apposito tastierino e arrampicarvi sulla scaletta cui verrete condotti. Una volta su, badate a non venir presi dal carrello mobile e, salendo ai due pulsanti situati ai lati dell'alimentatore (ci sono altrettante scalette), premeteli, così da metterete in rotazione l'affare. Rifate all'indietro tutto il percorso fino alla scaletta dell'ascensore guasto, utilizzatela e, cammina cammina, eccovi davanti alla grande pozzanghera d'acqua, ora elettricamente caricata. Per superarla dovrete spostare almeno 3 casse così che vi galleggino sopra: passando su queste non dovreste avere problemi nel raggiungere per l'ennesima volta la camera di controllo... Le tre luci CORRENTE-COMBUSTIBILE-OSSIGENO, dovrebbero essere accese e non resterà che schiacciare il bottoncino della morte per fare una bella frittura di mostro...
Tolto di mezzo il bestione, scendete nel buco che si è creato (camminate, è troppo scosceso per correre), raccogliete la Pyton e via sott'acqua. Risaliti in superficie, sarete nella sezione di stoccaggio dei materiali radioattivi. Scendete la scaletta, ricaricate la vostra energia e quella della tuta, e poi risalite di sopra. Proseguite sui tubi fino al volano, azionatelo in modo che la sezione mobile si sposti verso la grata, entrate nel passaggio e superatela saltando il buco. Non appena il tubo in cui vi trovate cederà, facendovi cadere di sotto (magari tentate di sottrarvi alla caduta indietreggiando), distruggete tutte le casse facendo man bassa delle mine da muro e delle bombe con telecomando. Un'altra tacca al vostro fucile è stata incisa...



E anche il generatore d'energia è attivo: ora basterà tornare al centro di controllo e schiacciare un bottone per liberarsi del mostro!

"Ma ce la fa a friggere mostri e totani spaziali o fa solo toast e pizzette?". "Sì, come queste?".

CAPITOLO 6:- RIATTIVAZIONE GENERATORE

Mettiamola così: in questo livello c'è un piccolo problemino, la cosa bella è che c'è il modo di fregarlo, la brutta è che sarete voi a doverlo trovare... No, sto scherzando, c'è l'FBS!
Il problema di cui sopra è un enorme mostro alieno alto 6 metri e dalla potenza veramente incredibile. Alcuni marine se ne staranno già occupando ma, purtroppo, non saranno così fortunati. Mentre Evaristo l'Alieno (nome coniato per l'occasione) sarà impegnato, fiondatevi nel corridoio a destra; non proseguite però verso il generatore, visto che il passaggio è crollato, ma imboccate invece l'altro androne che vi farà giungere, dopo qualche scontro, a una parte col pavimento che crollerà. Buttatevi di sotto, non salite la scaletta dall'altra parte ma continuate lungo il corridoio alle vostre spalle. Il percorso sarà difficoltoso: pozzi con scorie radioattive, mitragliatrici automatiche e uno degli scontri a fuoco più spettacolari che abbia mai visto (marine, naturalmente). Nell'affrontare i soldati ricordatevi sempre di stare coperti, di usare largamente gli esplosivi e di non dare mai nulla per scontato: i balordi si coprono tra loro!
Ad ogni modo, alla fine dovrete utilizzare un ascensore che condurrà nel cuore del generatore. Peccato che non appena arriverete al piano sotterraneo vi accorgerete della fregatura: tutto intorno a voi saranno state posizionate delle mine laser. Due i sistemi per evitarle senza attaccarvi al lavoro del vostro dentista: 1- azionare nuovamente il bottone per salire al piano da cui siete arrivati e, all'ultimo momento, gettare giù una bomba; 2- scendere dall'ascensore, attendere che risalga e buttarsi nell'acqua sotto di esso risalendo, al sicuro, attraverso la scaletta...

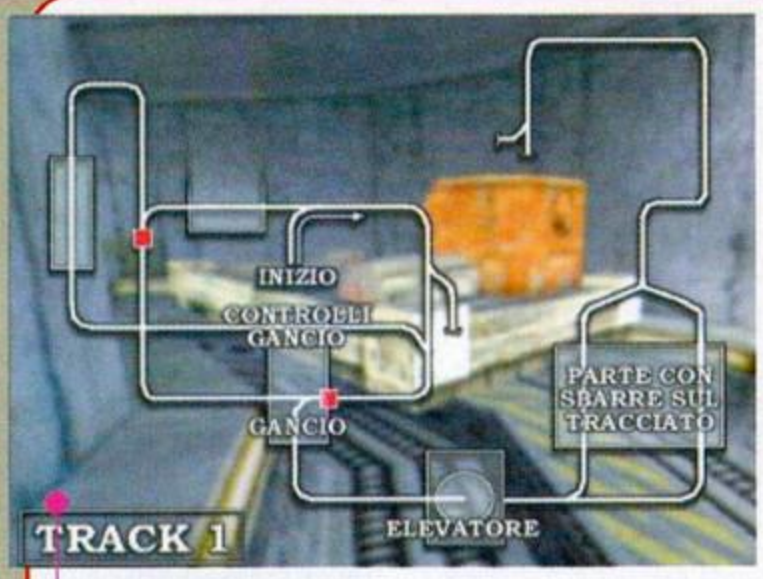
Quello laggiù è l'ascensore verso il generatore. Avete controllato se nella Hall il cancello per gli elettrodi è aperto? Se la risposta è sì allora basterà uccidere il mostro lasciando perdere 'sta zona... un bel Bug!

Ops, non me lo dica: lei odia a morte i redattori delle riviste di videogiochi...

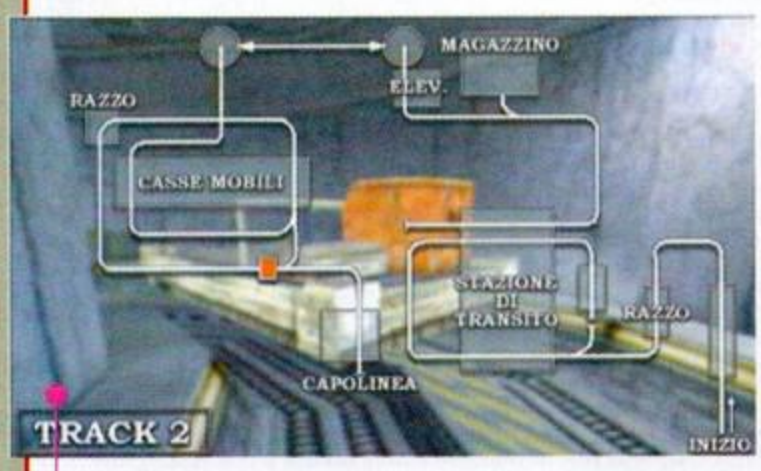
Indipendentemente dal sistema (io consiglio caldamente il secondo), proseguite poi fino alla scaletta a chiocciola che scende. Visitate prima il piano sotterraneo (quello allagato) distruggendo le casse che bloccano l'alternatore, poi, in quello di mezzo, premete il bottone per mettere in moto la turbina. Uscendo dalla sala controllo state attenti alla scarica elettrica, poi fate ritorno dal mostro rifacendo all'indietro tutto il percorso. Altri marine vi potrebbero dare fastidio, se però avete lasciato le mine attorno all'ascensore, gli stupidi, presi dal panico, si fregheranno da soli!
Nella grande Hall, eludete l'enorme creatura e imboccate l'unico tunnel largo senza binario al centro; sarete così agli elettrodi (prima il passaggio era chiuso da un cancello). Controllate che Evaristo l'Alieno vi stia dietro, correte dall'altra parte della camera e abbassate la leva così d'attivare tutto quanto... Prima che la baracca salti in aria, budino corazzato compreso, dirigetevi alla piccola porticina ed eviterete di trasformarvi in una crepe alla Nutella.
Ora che avete la strada libera, guidate il trenino fino allo scambio circolare; tornate alla zona col pavimento crollato, salite la scaletta e levate di mezzo la legna che ostruisce il passaggio per i comandi delle rotaie. Azionate la leva per far girare la piattaforma sotto al treno e, saltando dalla finestra, riutilizzatelo così da terminare la sezione.
ATTENZIONE: qualche volta, per uno strano bug (io ho riscontrato il problema a livello Difficile), il cancello che protegge l'area degli elettrodi, sarà aperto sin dall'inizio... In questo caso non dovrete farvi tutta la trafila del generatore, ma basterà che distruggiate Evaristo e ve la diate a gambe col trenino. La cosa bella è che se attiverete il generatore, allora il cancello si chiuderà impedendovi così di terminare il livello!

NEXT

CAPITOLO 7:- SU UN BINARIO

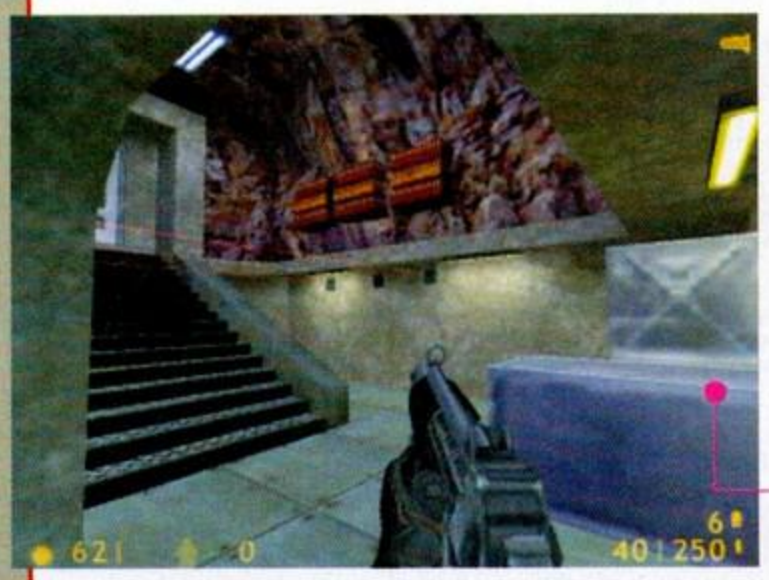


Ed eccovi la prima mappa! I quadretti rossi sono gli scambi; mi raccomando, attenti ai marine!



Mappa due. Il percorso è più lungo della precedente ma fortunatamente il nemico qui sarà un po' più permissivo.

Ma che bello 'sto ascensore! La bomba telecomandata è pronta, basterà spedirla al piano di sopra e, dopo un click, la strada sarà libera!



Ed ecco la zona completamente minata poco prima del missile. Per fortuna che abbiamo potuto spostare quelle casse di metallo!

Il treno si fermerà all'altezza di una guardia, sarà lei a spiegarvi il piano di uno degli scienziati: sembra che dobbiate usare il mezzo per raggiungere l'area di lancio di un satellite. Una volta che 'sto affare sarà nello spazio, la famosa squadra Lambda potrà agire... Vi state chiedendo perché mai non ci siano andati loro a far partire quell'affare? Gli scienziati non giocano con gli arcade in soggettiva, preferiscono Puzzle Fighter 2! Siccome il sottoscritto sotto sotto è molto buono, per semplificarvi la vita ha fatto una mappa dei binari della sezione ma, badate, solo di quelli: non ci saranno cioè i passaggi da fare a piedi o le parti interne della base!
Ok, fate dunque partire il trenino (avete alzato la sbarra, no?) e, senza sparare ad alcuno scambio, fatevi un giro per capire com'è fatto il tracciato. Naturalmente siete liberi di fermarvi e di sparare quando volete, l'importante è che al secondo giro, all'altezza dello scambio del "gancio" (gli scambi, sulla mia rappresentazione, sono indicati con un quadrato rosso), andiate dritti e che facciate lo stesso al secondo scambio sparando al cartello con la freccia. In questo modo dovreste arrivare alla zona d'accesso per i "controlli del gancio" che, spostati, vi consentiranno di proseguire il viaggio oltre la zona "gancio" (inutile dire che dovrete sparare allo scambio qui presente per proseguire). State attenti comunque: proprio vicino ai suddetti controlli vi sarà una mitragliatrice a sensori!
Ok, ora l'elevatore, la parte più difficile di questo primo tracciato. Non appena il vostro trenino sarà sulla parte circolare, l'ascensore inizierà a salire; uccidete chiunque tenti di fermarvi stando bassi e freddate il prima possibile i due tizi sulla piattaforma che starà salendo in concomitanza alla vostra. Fatto ciò, attendete d'avere abbastanza spazio e balzate sul loro ripiano in movimento: sopra troverete il dispenser per la tuta e, con un po' di fortuna, potrete ripulire la "parte con sbarre sul tracciato" (vedi mappa) e la sezione poco oltre senza rischiare troppo. Tra l'altro, sotto a una delle scale, vi sarà una botola segreta che condurrà a qualche munizione e a quella che ha tutta l'aria di essere la firma del designer dei livelli: Riller).
Bene, ora muovete le leve per l'innalzamento delle sbarre e riprendete il trenino alla volta della fine delle rotaie: attenti ai nemici in agguato, però! Ok, come al solito, date un'occhiata all'area e, all'altezza di alcuni distributori di bibite, non distruggete le casse ma sfruttatele per raggiungere il sottotetto che verrà giù (per salirci saltate acquattandovi subito dopo). Lasciate perdere la guardia e occupatevi invece del bunker con la mitragliatrice: avvicinatevi correndo, abbassatevi quando sarete accanto a essa e, cercando la posizione migliore, gettate una bella bomba a mano dietro ai sacchi: boom!
La porta del missile è quella rossa, fate detonare le mine a muro con un colpo di pistola e, scendendo le scalette, coprite sempre gli angoli (ovvero, girate con circospezione tenendo sempre l'arma in posizione di tiro). Usciti dall'altra parte eccovi al secondo tracciato con trenino...
Anche di questo naturalmente c'è la mappa, e non potrebbe essere altrimenti, anche se le cose saranno un po' più complicate di prima. Attenti ai numerosi sensori laser per il controllo delle mitragliatrici automatiche, ai soliti alieni ma, soprattutto, all'area segnata come "razzo": qui ci sarà una postazione lanciamissili che, non appena vi avrà a tiro, inizierà a spararvi. Voi, che naturalmente arriverete qui col trenino e non a piedi, state bassi, nascosti dietro alla scatola di controllo, arrivate a portata e, invece di mirare al soldato che sta utilizzando l'arma, mirate alla mina a muro che c'è poco oltre: tutto salterà e voi potrete procedere. Altre mine da far fuori e poi ecco la Stazione di Transito. Scesi dal treno, proseguite a piedi lungo i corridoi, fate fuori ogni marine, fate saltare le mine oltre le casse verdi e superate queste ultime facendo un salto con abbassamento. La leva che troverete in cima alle scale farà alzare una sbarra che vi permetterà di muovere il trenino verso il magazzino...
In questo luogo ci sarà un vero e proprio fuoco d'inferno: entrate in zona ma subito cercate riparo dalla mitragliatrice: le casse metalliche verdi fanno al caso vostro. Una volta che tutti gli uomini saranno morti, potrete cercare la leva per l'apertura della seconda sbarra, proseguendo ancora più all'interno dell'installazione governativa.
Poco prima della solita piattaforma circolare che vi porterà su, scendete fermando il veicolo (posizione sulla mappa "Track 2": Elev.). Salendo sull'ascensore a lato del tracciato, arriverete a un piano completamente pieno di casse d'esplosivo, scendete nuovamente al piano di sotto, spaccate qualche cassa in modo da ottenere un po' di bombe con telecomando, piazzatene una sull'ascensore e, dopo averlo rispedito su, fate detonare la carica... Semmai non doveste averne, date un'occhiata nelle casse di legno o sotto all'ascensore stesso. La mossa successiva sarà salire per l'ennesima volta fino in cima, liberarvi dagli scocciatori e solo successivamente tornare su col trenino... ciuf, ciuf! Ah, semmai sull'ascensore doveste rimanere bloccati (Bug!), inginocchiatevi e potrete uscire tranquillamente.
Il settore che vi appresterete a visitare non è poi così difficile, badate bene però a non cadere vittima delle mine, delle casse in movimento (state giù!) e, nella zona indicata, della postazione lanciarazzi (si supererà nel modo che ho già spiegato, questa volta però niente Mina, né Celentano!). Raggiunto il capolinea (sparate allo scambio), non rimarrà molto da fare se non scendere la scaletta laterale e, prima di crepare mettendo il piede a terra, liberarsi delle mine a muro. Occhio ai sensori e ai mostri nella stanzetta: potrete mettere gli uni contro gli altri oppure freddarli semplicemente...
Seguite le rotaie a piedi (l'ascensore è sfasciato e il trenino è rimasto sopra), state coperti dietro alle casse e, al momento che vi sembrerà più opportuno, fate un rush in direzione della postazione mitragliatrice al termine del corridoio. Fatto fuori il tizio all'esterno e quello nel bunker (al solito: è meglio una bomba a mano), visitate l'area all'aperto e quella oltre la porta antiscoppio; sarà qui che troverete più resistenza visto che il missile col satellite ce l'avrete sotto ai piedi! La stanza coi sensori a IR e le cariche di dinamite sarà molto semplice da superare: tirate (tasto azione+indietro) la cassa di metallo piccola in direzione di quella grande, balzategli sopra (saltate e subito dopo inginocchiatevi) e da qui fino sul cornicione. Seguendo quest'ultimo sarete davanti alla porta per la sala comando per il controllo del missile, zona da cui lo potrete fare partire direttamente (attenzione ai due marine)!
Una volta che il razzo sarà nello spazio col satellite, tornate al cortile esterno (attenti al cecchino sul monte) e da qui attraverso il portale gigante di sinistra ora spalancato. Scendete la scala, salite sull'ennesimo trenino, poi...

CAPITOLO 8:- APPRENDIMENTO

Proprio ieri dicevo a mia madre di odiare le piscine con gabbie anti-squalo... Ma che vedo: delle gabbie anti-squalo!

No, non avete le traveggole: quella tizia in nero davanti a me sta diventando invisibile... Le ragazze killer sono stratosferiche. Basta, ho deciso: ne invito una al cinema, così pago un solo biglietto!

Una notizia buona e una cattiva: quella cattiva è che il treno che avete appena preso è destinato a deragliare, quella buona è che avete ancora tempo per scendere al volo! Quegli infamoni dei marine, infatti, hanno minato le rotaie che, spaccandosi, faranno finire il vagone in una gigantesca vasca... Voi potete evitare di scendere ma, così facendo, gli stessi militari inizierebbero a lanciare in acqua delle bombe a mano e non sarebbe bello zigzagare tra gli esplosivi, anche perché sott'acqua potreste morire per la rottura dei timpani! Logicamente, il mio consiglio è di saltare giù al più presto freddando tutti i soldati presenti, in questo modo, oltre a fare una bella figura con la vostra ragazza, potrete guadagnarvi anche qualche oggettino extra.
Ad ogni modo, dopo l'eliminazione del nemico, date un'occhiata a ciò che la caduta del veicolo ha prodotto: la sezione allagata è divisa in due parti e il vostro trenino è caduto in quella più lontana. Invece di buttarvi subito in acqua da lì, tornate nell'atrio e passate attraverso la porticina di ferro; scendete in acqua usando la scaletta e procedete in apnea fino a una seconda porta che condurrà, pensate un po', nella vasca in cui è caduto il vostro vagone... I vermicelli mutanti li potrete fare fuori con la spranga. Riprendete fiato, tornate giù e spaccate l'ancoraggio della serie di barili d'argento che, iniziando a galleggiare, vi permetteranno di raggiungere la porta dall'altra parte del lago (grande!). Prese tutte le munizioni, gettatevi nell'altra metà della vasca e percorretene i corridoi sommersi ricordando di prendere aria ogni tanto (anche se perderete energia, stando poi un po' fuori dall'acqua la riprenderete... geniale!). Tra travi e sezioni di pavimento crollato, il viaggio sarà allucinante, alla fine però dovreste arrivare alla vostra meta: una piccola piscina con una strana creatura simile a uno squalo; la strana gabbia sospesa però non promette nulla di buono...
Arrivati in cima alla scala, uno scienziato vi dirà che l'unico passaggio per la zona interna è proprio attraverso la vasca, sarete quindi costretti ad affrontare la creatura usando la gabbia e la balestra narcotizzante all'interno. Voi andrete sì nella gabbia imboscandovi la balestra (col secondo pulsante di sparo si attiverà lo zoom!) ma, invece di usarla, non appena cadrete in acqua iniziate a nuotare zigzagando tenendo la destra. In questo modo dovreste trovare il passaggio per tornare all'asciutto.
Una volta fuori, però, che fare? Il mostro è ancora vivo e voi per andarvene dovrete necessariamente ucciderlo! Ok, la vedete la porticina di ferro? Bene, voi da qui non potrete raggiungerla, ma mettendovi nell'acqua il più possibile a sinistra, il mostro non riuscirà facilmente a prendervi, potrete così riempirlo di piombo mentre starete galleggiando... Badate bene, però: per usare le armi da fuoco dovrete stare fuori dall'acqua, immergendovi solo per guardare dov'è la creatura!
Eliminato il pescione, andate nuovamente in apnea, utilizzate la valvola rossa fino a dischiudere il portellone sommerso, salite le scale dietro di esso ed eccovi fuori. Sì, ma non per molto. Non distruggete le casse del magazzino ma, nella vasca successiva, gettatele in acqua, così da poter raggiungere la parte col cavo dell'alta tensione. Semmai doveste averle distrutte, tutto quello che vi rimarrà sarà fare un bel salto oltre la passerella rotta...

Ad ogni modo, dopo dovrete per forza saltare attraverso la rete bucata (non dalla parte del cavo: è troppo pericoloso!).
La camera del generatore non è difficile da superare, e potrà comunque essere affrontata in due modi: 1- attivando i pistoni con l'apposito pulsante sul banco di controllo e saltando da una piattaforma all'altra fino al ponteggio dall'altra parte; 2- gettando di sotto la scatola metallica del banco di controllo, spostando quest'ultima sotto alla scala rossa mezza rotta e, col solito salto acquattato, raggiungendola così da tirarvi su sul già citato ponteggio.
In entrambi i casi, la notizia brutta arriverà dopo: uno scienziato, molto gentilmente, vi farà notare come il governo sappia sempre dove vi troviate... non vi siete chiesti come faccia? La vostra tuta naturalmente! Già, proprio per questo vi converrà spostarvi attraverso la zona industriale, dove il sistema di sicurezza fa acqua... nel vero senso della parola!
Se già non l'avete fatto, caricate la tuta; sbloccate l'apertura per la torre di raffreddamento grazie al terminale, entrate e, cercando di muovervi prima di trasformarvi in ghiaccioli, scendete la scaletta al termine dell'area, superate i vari corridoi e usate l'ascensore per la zona superiore. Oh, finalmente una guardia sana, era da molto che non ne vedevate, eh? Peccato che, proprio mentre starà per darvi un messaggio, qualcosa la colpirà alle spalle... Assassini! Nell'area vi sono dei killer professionisti! Il Governo ha capito che coi marine non sarebbe andato da nessuna parte e così hanno chiamato loro! I Metal Gear!!! State coperti il più possibile, usate le armi più potenti che avete (Pyton, balestra e mine a muro) e muovetevi stando bassi, così da non fare rumore. Al termine del tutto salite la rampa, azionate la manopola (tenete premuto il tasto "azione" fino alla fine) e imboccate il passaggio per la superficie (Surface Access)... Peccato che, come disse quel calamaro dell'Ammiraglio Ackbar durante la battaglia di Endor: "E' una tjappola!!!" (e dice davvero "tjappola"!).
Un po' mal ridotti, vi sveglierete in una specie di magazzino: solo più tardi capirete che in effetti si tratta di una gigantesca PRESSA! Saltate sulle casse così da raggiungere la zona più alta (vi ci vorrà un po' di pratica, sfruttate il salto acquattato), abbassatevi passando sul cordolo e, una volta al sicuro dalle pareti in movimento, cercate la spranga (in cima alla seconda scala) distruggendo poi l'unica botola presente sul pavimento sottostante...
Perfetto, ragazzi, per ora questo è tutto, potete prendere fiato. Cercate di proseguire da soli e, nel caso non ce la facciate, il mese prossimo ci rivedremo tra queste pagine con la "Parte Rimanente del Processo". Grazie e abbiate una giornata produttiva e sicura, aloha!
FBS

"3BO, ferma tutti gli schiacciatori di rifiuti del livello di detenzione! Ferma tutti gli schiacciatori di rifiuti del livello di detenzione!"

fino ad oggi chi aveva un Nintendo rischiava di sentirsi così.

D'Avino & Micheletti SMDGRAFICA@planet.it

Le cose dovevano cambiare.

E sono cambiate.

OFFICIAL

Nintendo®

Magazine

XENIA EDIZIONI

FINALMENTE!

TUTTI I MESI IN EDICOLA

Ecco a voi il primo eroe **in DVD !**

Don Bluth Presents

DRAGON'S LAIR

DRAGON'S LAIR DVD ROM - DVD VIDEO

Famosissimo negli Anni '80 perché fu il primo ad adottare l'innovativa tecnologia del laser-disc, DRAGON'S LAIR torna alla ribalta alla fine del Secolo e ancora una volta anticipa i tempi, uscendo in due diversi formati: DVD-Rom e DVD-Video. Se scegli il primo dei due, l'avventura avrà luogo sullo schermo del tuo PC. Se, invece, scegli il secondo, accendi la TV e potrai guardare il gioco come se fosse un semplice cartone animato, oppure decidere di prendere parte all'azione, afferrare il telecomando del lettore DVD e dare inizio all'interazione.

E sarai proprio tu l'eroico cavaliere Dirk the Daring! A quel punto, però, dovrai dimostrare di essere in grado di salvare la bella principessa Daphne dalle grinfie del temibile drago Singe, non prima di esserti fatto strada, nel castello di quest'ultimo, tra orrendi mostri e trappole varie.

DVD ROM DVD VIDEO

DRAGON'S LAIR DVD-VIDEO: armoray packaging (confezione apposita per i DVD Video) con cover in italiano.
Lettore DVD Video con telecomando (non compatibile con i modelli Toshiba 2107 e 3107).
DRAGON'S LAIR DVD-ROM: manuale e scatola in italiano.
Sistema Operativo: Windows 95/98, Processore: Pentium, Lettore DVD-ROM: IX o più veloce, MCI-based, MPEG 2 e AC3 software o hardware playback.

PC DVD-ROM DVD-VIDEO

MANUALE IN ITALIANO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

"Dragon's Lair" is a registered trademark of Bluth Group, Ltd. - © 1998.Character Designs ©1983 Don Bluth. ©1998 all audio, visuals and concept-used under the exclusive license of Bluth Group, Ltd. Programming ©1998 Digital Leisure Inc. ALL RIGHTS RESERVED.

DIGITAL Leisure inc.

LEADER
Qualità Interattiva.

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

DELPI

BOVABYTE

Davvero nostalgico questo angolo di

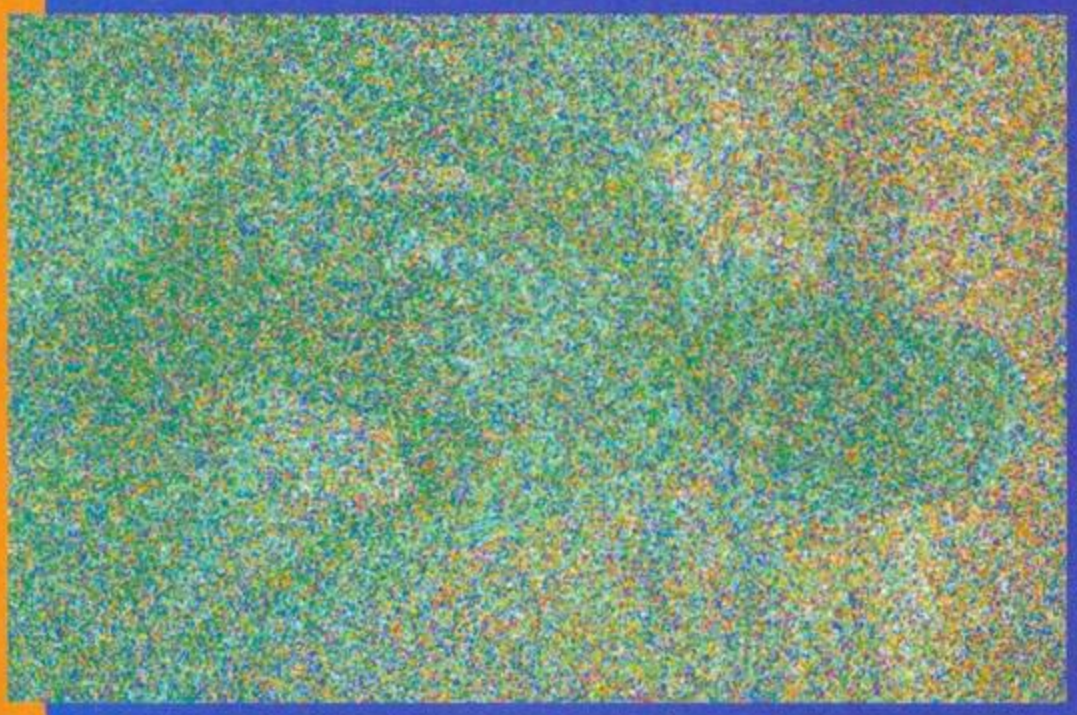
di BOVABYTE

Che ci riporta ai tempi del liceo

Doverosa premessa: ripubblichiamo per la gioia dei nostri più attempati lettori uno degli articoli che fece la storia ne "L'Antologia di BovaByte", mitica e ormai vieppiù introvabile fanzine scritta interamente con una MPS 802 e impaginata con il taglia e incolla (nonché con fotocopie di fotocopie) fisico. Ecco perché l'immagine a destra risulta un po' "tagliata", perché la sua "ricostruzione" non era affatto cosa semplice...

I GIOCHI SCEMI DI BOVABYTE

Ricordate quando, agli inizi degli anni '90, andavano di moda gli stereogrammi? Persino nelle immediate vicinanze delle Università trovavate sempre un venditore ambulante disposto a vendervene uno, cercando di convincervi del fatto che, fissandolo per intere settimane, ci avreste visto dentro qualsiasi cosa... Anche noi, una volta appresa l'arte della realizzazione di queste fantasmagoriche immagini, abbiamo deciso di proporvene uno. Il funzionamento è molto semplice: prendete l'immagine qui a fianco e realizzatene un ingrandimento a colori del 400%. Appendetelo al muro di una via particolarmente frequentata e invitate la gente a indovinare cosa sia celato in realtà nel nostro stereogramma. I più scaltri tra voi potranno allegramente alleggerire i malcapitati di tutti i loro valori personali.



BADAFERRARI 2000 (L'AUTO DEL NUOVO MILLENNIO)

Incredibile! Quando il pastore ci ha presentato la sua fantastica automobile quasi non ci credevamo! Ecco a voi, in anteprima mondiale, il progetto originale della BadaFerrari, la prima macchina super computerizzata. Iniziamo subito la descrizione dicendo che il progetto nacque all'incirca nella metà degli anni ottanta, quando il pastore andò a impastarsi con il suo Motron contro un palo della luce, e si risvegliò dal coma mentre alla televisione davano Supercar. Affascinato dal computer di bordo provò così a dotare la Fiat 500 di suo nonno di un fiammante Commodore 64, ottenendo però scarsi risultati: "non poteva parlareeee – disse – perciò dovevo trovare un modo per far dire qualcooosaaa alla 500!". Così, assemblata una rudimentale rete neurale composta da 1.000.000 di Grilli Parlanti (quelli che riprovano e controllano se si scrive "aQua" correttamente), decise di potenziare il catorcione del trisavolo con tale gioiello tecnologico. Vide però che qualcosa gli sfuggiva, come se l'intero progetto "una rete neurale da 6.000.000 di dollari e una 500 da 20.000 dal rottamaio" non figurasse troppo bene. Così si recò a Maranello ed espose il suo problema a nientepopòdimeno che Luca Di Montezemolo, il quale pensò subito che il Pastore fosse un tipo fuori di testa. Stavano già per allontanarlo con un poderoso calcio nel Back Orifice (hm, quello della porta 12345! NdPastore) (Per la verità sarebbe la 31337, come è vero che Jena Plissken svolazzava con il suo aereo nel 1999, NdBovas), quando il Pastore estrasse il bada-persuaditron (si veda il gioco Syndicate per maggiori dettagli) e convinse i tecnici di Maranello che, tutto sommato, "si poteva fare".
La prima difficoltà sorse quando il Pastore, in un impeto di follia, chiese una Testarossa completamente trasparente, dato che voleva a tutti costi realizzare una "vettura a vettori". Quelli della Ferrari tuttavia si rifiutarono dicendo che i vettori erano stati ormai soppiantati dalla grafica a "poligoni solidi" interamente renderizzata, e quindi il Pastore dovette "accontentarsi" di una carrozzeria interamente composta di microfibra di Pentium III triturato e prodotta, per ragioni di clima, nella ridente isola tropicale di Katmai. E fu così che, dalla mente ottenebrata (non sappiamo esattamente che cosa voglia dire e neppure se il termine esiste, però ci piaceva NdBovas) del nostro mitico pecoraio, nacque la BadaFerrari, il primo compromesso tra ingegneria automobilistica, scienza dell'informatica ed economia. Ecco qui di seguito le specifiche tecniche della Bada-automobile:

MARCE:
128 (così il cambio è più professionaaaaleeee, ma soprattutto molto più costooosooooo, NdPastore)

MOTORE:
BadaFerrari a fusione nucleare a 32 Cv con 838 pistoni e cilindri. Motore del tipo "a esplosione" (perché quello a scoppio era troppo limitaaaatoooo! NdPastore), il cui unico pericolo è rappresentato dalla generazione di un fungo atomico in caso di tamponamento.

TENUTA DI STRADA:
Ottima visto che vola e non consuma quindi le gomme, che restano comunque per motivi estetici.

GOMME:
Bada-Pirelli super professionali, iper corazzate, anti buco, con crick incorporato.

PARABREZZA:
In cristallo metallico super resistente con tracciatura in laser ray-tracing del percorso in caso di nebbia. Otto tergicristalli a velocità intercambiabile con spugnette autosostituenti di riserva. Vetri laterali oscurati per evitare che si veda l'interno in caso di imboscamento con la partner.

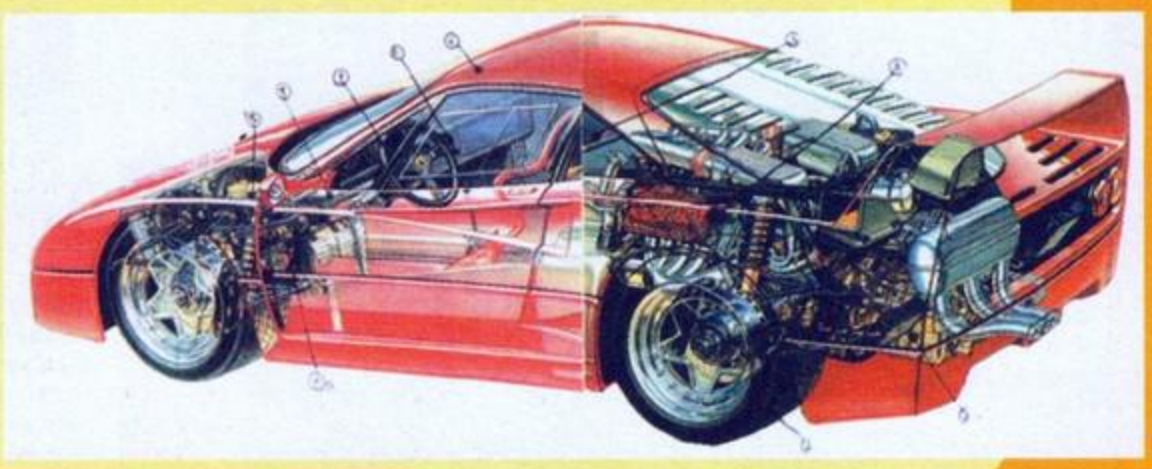
MARMITTA:
Nuovo modello a ciminiera per l'eliminazione delle scorie radioattive di scarico e dei Peti "barriti" all'interno dell'abitacolo.

CONSUMO:
Il Pastore (per la sua nota taccagneria) ha voluto superare sé stesso con questa trovata: 120 Km con mezzo litro. Come fa? Boh, lo sanno solo lui e il suo amico – mi pare si chiami così – Lucifero.

VELOCITA':
512 Km/h con accelerazione da 0 a 100 in 0.16 secondi. Ma come mai proprio 16 e non, per esempio, 14? Semplice, perché 16, essendo una potenza di due (2 alla 128 mi pare) è molto ma molto più professionalmente informatico.

LA MACCHINA

1) Le portiere si piegano per trasformarsi in ali.
2) Le ruote posteriori si trasformano in carrello.
3) Motore Bada-Ferrari con specifiche precedentemente riportate.
4) Carrozzeria Bada-Pininfarina in microfibra di Pentium III
5) Radar per l'individuazione di monetine e banconote lasciate inavvertitamente sulla strada.
6) Vano per impianto Bada-stereo da mettere a tutto volume per umiliare i tamarri davanti alle sale giochi.
7) Microminiaturizzazione sistema computerizzato centrale.
8) Poltroncine tradizionali intercambiabili con le più moderne sedie per la realtà virtuale.
9) Pensate, c'è addirittura il volante.
10) Specchietto retrovisore.



IL CRUSCOTTO

1) Indicatori per velocità ed RPM. Può anche fare da altimetro. Ci sono anche il termometro, il barometro, il tachimetro, il livello dell'acqua, l'etilometro e.... Manca solo l'indicatore della benzina... E allora come cavolo si fa a sapere quando si è in riserva?
2) Ah, già, che fessi che siamo! Dimenticavamo che c'è l'indicatore di status del braccio robotizzato: quando manca la benzina, questo si mette automaticamente in funzione succhiandola alla macchina di fronte.
3) Monitor piccolino per le varie indicazioni.
4) Telefonino portatile che utilizza una rete satellitare capace di addebitare il conto delle chiamate al destinatario senza avvertirlo. Capito adesso perché le telefonate del Pastore sono sempre così lunghe?

I TITOLI DEL MESE

Come al solito mi trovo a scrivere questa rubrica distrutto da venti giorni di recensioni, con sulle spalle parecchie ore di veglia e con la mente talmente offuscata che in confronto la nebbia milanese sembra una lieve foschia. Va beh, le idee molto chiare non le ho mai avute, quindi è inutile che ve lo faccia pesare più di tanto... Ad ogni modo certe cose vanno fatte e questa è una di quelle che preferisco di più, quindi, testa china e sotto a scrivere, sperando che voi apprezziate i miei immani sforzi.

Raffo

SEGA RALLY 2 per DREAMCAST

Corri ragazzo laggiù, pappara, corri tra lampi di blu, pappara, corri con la tua bella macchina da rally, per la tua cittàààà. Corri e vai, tra le vacche, corri e vai tra le stalle, tuuuuu che puoi, diventare un... (metteteci voi quello che vi pare).
Che bello che è il coin-op di Sega Rally 2, quanto ci ho giocato al Motor Show (l'avevamo alla stand...) e quanto ci ho giocato alla versione per Dreamcast.
A prima vista le due versioni sembrano identiche, poi, in effetti, quando i poligoni cominciano a scorrere impetuosi come capelli al vento, si cominciano a vedere dei piccoli problemi di clipping e qualche scatterello qua e la. A parte questo, il gioco è una figata, le piste sono state aumentate a diciassette quando nel coin-op erano quattro, mentre le vetture sono passate alla ragguardevole cifra di diciannove (o almeno mi sembra)... non male, no? Eh no che non è male e, infatti, il gioco non dico che merita l'acquisto della console perché per ora costa meno rifarsi la bocca di denti d'oro, ma senza dubbio rappresenta un titolo da considerare senza riserve.

A BUG'S LIFE per PLAYSTATION

Và che bello, finalmente un bel giochino sugli insetti; tratto dall'omonimo film della Disney, sarete chiamati a impersonare un simpatico insetto campagnolo, di quelli che se si vedono nella realtà si rimane paralizzati dallo schifo e che se si calpestano lasciano sotto alla scarpa una strana poltiglia acida (tipo Facehagger). Ebbene, ecco cosa dovrete impersonare, siete contenti? Eh, 'na

cifra, comunque, a parte questo, il giochillo non è affatto malvagio, anzi, è un platform game, piuttosto ben fatto e coinvolgente; certo, non vincerà il premio quale protagonista più bello del circondario, ma poteva andare molto peggio (così si dice, di solito).

ALL STAR TENNIS per NINTENDO 64

Devo dire che il tennis non mi dispiace come sport, sia da vedere che da giocare personalmente. Al di là del fatto che sia completamente negato per praticare questa disciplina (quando sbaglio uso la racchetta come un piccone), è innegabile che sia uno sport divertente e ben studiato.
Giocare a tennis davanti a un televisore, invece, non so perché, ma non mi entusiasma più di tanto, sarà perché non ho racchette da sfasciare o perché sono fatti miei, sta di fatto che è così e stop... uffa.
All Star Tennis è un tennis che ha tutte le star (forse si riferisce ai dadi da brodo), ma che per contro è caratterizzato da un programmazione non entusiasmante e da un realismo piuttosto discutibile. In compenso, possiede una bellissima modalità, nella quale la pallina, rimbalzando sul campo, lascerà una simpatica bomba a tempo, che deflagherà nel giro di tre secondi circa; se sarete tanto sfigati da passere da quelle parti al momento dello scoppio, perderete il punto (ma ne guadagnerete moltissimi in tutte le parti del corpo)... che bello, eh? Che allegria, nevvero? Va beh, è innegabile comunque che il Nintendo 64 di giochi del genere ne possiede davvero pochini (anzi, forse questo è l'unico), quindi fate buon gioco a cattivo riso (o qualcosa del genere).

AKUJI THE HEARTLESS per PLAYSTATION

Akuji, dai, vieni qui bello, dai, ma sì, ma sì, che adesso andiamo giù a fare la pipì; bravo Akuji, adesso cuccia, no Akuji, levati dalla mia gamba, tanto ti abbiamo fatto castrare quando eri piccolo. Oh, bravo Akuji.
Chi è Akuji? Un dentifricio per licaoni? Una crema idratante per bisce, o un nuovo Tamagotchi dove bisogna allevare un Paolone dalla nascita fino all'età puberale? No, nessuno di questi tre, Akuji è il protagonista dell'ultima fatica di casa Eidos e vi vedrà alle prese con un ambiente tridimensionale (la struttura è molto simile a quella di Tomb Raider 3) pieno di mostri tanto biricchini e di piattaforme molto piatte e poco forme. Personalmente lo reputo un ottimo titolo (forse anche più attraente di Tomb Raider 3), peccato solo che la telecamera che gestisce le visuali sia decisamente mal studiata.

CASTELVANIA 64 per NINTENDO 64

Castelvania batte Castel di Sangro uno a zero. Bella questa, eh?In effetti è una stupidata ignobile, ma mi è venuta in mente e l'ho scritta, del resto mica possono venire tutti bene i miei deliri mensili.
Questo mese, per la rubrica: "Facciamoci leggere il palmo della mano dal nostro Nintendo 64", abbiamo un simpatico giochillo atteso da tutti, ma anche dagli altri.
Come potrete senz'altro dedurre dalle foto che ho scelto per voi, la struttura del gioco è sostanzialmente cambiata in questo nuovo episodio della saga, diventando poligonale, ma mantenendo lo stesso incredibile fascino e giocabilità di sempre. Non so che altro aggiungere sinceramente, a parte che questo potrebbe essere il gioco del mese per la console di casa Nintendo, quindi le cose sono due: comprarlo o pensarci un po' su e poi comprarlo (ci sarebbe poi una terza possibilità: risparmiare i soldi e... poi compralo).

VIGILANTE 8 per NINTENDO 64

Gira la ruota ié ié, gira la ruota ié ié. Well come back to the weel of fortune... e allegriaaaaaa. Quest'oggi abbiamo come concorrente il sig. Vigilante 8, che bel nome signore, i suoi genitori quando glielo hanno dato avevano fatto il pieno di mescalina, eh? Ma andiamo avanti con il nostro entusiasmante gioco, giri la ruota sig. Vigilante 8... traattattaaattat, complimenti signore, le è uscito il jolly, cosa decide di fare? "Compro na vogale!". Eh eh eh, no no, signore mio bello, la vocale non la può comprare perché non ha una lira, deve scegliere una consonante. "Ah, e se te strappo ie orecchie e me ne magno, me la posso comprà a vogale?". Ehm... avevo visto male, il sig. Vigilante 8 li ha i soldi perché glieli presto io, prego signore scelga questa cavolo di vocale. "Scelgo la R de Raffo". Ah, ma che simpatico il signore che nella sua infinita cultura non sa distinguere una vocale da una consonante, comunque ne abbiamo venticinque di "R", è contento? "Sì, sò contento e do a risposta ar tema: IL RUMORETTO DELLA MACCHININA; a risposta è Brum brum brrrrrrrrrrumm brrrrrrrrrrrrumm". Esattooooo, colpo della stregaaaaa; il sig. Vigilante 8 è il nostro nuovo campioneeee!
Il gioco che ha preso il nome dal signore vincitore è molto bello, ci sono tante macchine e tanta violenza gratuita. Personalmente lo reputo un ottimo acquisto, specie per chi, come me, amava i Beatles e i Rolling Stone.

ERETZVAJU per PLAYSTATION

All'inizio pensavamo fosse un frullatore; poi lo abbiamo aperto e ci sembrava un macina caffè futuristico. Alla fine si è rivelato un gioco per PlayStation che ricorda tanto un picchiaduro. Forse il prossimo brano, tratto dal libro di riflessioni di sua eminenza il Raffo (va beh, forse ho esagerato), potrà rendere l'idea della poesia che aleggia nelle immense stanzone redazionali: "Io non mi basisco mai, al limite mi stupisco... e mi imbruttisco perché sono mesto nonostante sto gioco sia onesto, meglio che mangiare un piatto di pesto perché stasera non so come mi vesto. Mi basterebbe avere un posto dove ci sia anche un pasto, ma per favore non di pesto se no io torno mesto..." tratto dal diario di squola (la "q" non è un errore, si scrive così davvero) del Raffo. Tutta questa interessantissima premessa per farvi sapere che Eretzaju è un picchiaduro molto particolare, tanto particolare da essere piaciuto solo a Alex Rossetto, e questo può già suggerirvi molte cose.

DEEP FREEZE per PLAYSTATION

Che bello il gioco del frigorifero profondo, che bel nome da dare a un gioco. A parte le banfe, in questo titolo sarete chiamati non a scippare le vecchiette col motorino e nemmeno a far scoperchiare la casa dei tre porcellini a forza di rutti, bensì ad ammazzare un sacco di gente disseminata tra i corridoi di un condominio. Che bello.
Al di là dello scopo che mi sembra onestamente nobile, il gioco risente di qualche difettuccio di origine tecnica e strutturale. Buona è invece stata l'idea di inserire un compagno gestito dal computer, che non mancherà di salvarvi la pellaccia e di raccontarvi simpatiche barzellette oscene nei momenti di pausa. Un giochillo simpatico in definitiva, ma nulla di più... cuccuruccuccù.

KENSEI PlayStation

Che io non sia mai andato granché bene a scuola non è un mistero per nessuno; bisogna però ammettere che i professori che avevo non mi hanno mai aiutato granché. Ricordo in particolare la mia prof. di chimica che avevo nel biennio di geometra, una brava donna, intendiamoci, ma che aveva il vizio, partendo da dieci, di togliere un punto per ogni risposta che si sbagliava nei suoi stramaledettissimi test. Su venti domande, io ne toppavo diciannove, quindi non vi dico che bello: "Com'è andato il compito?", "Bene, ho preso meno diciannove, ma mi voglio fare interrogare così arrivo a meno tredici per la fine del quadrimestre". Che gente, raga. Va beh, ma perché vi sto dicendo questo? Boh, a voler proprio fare i pignoli non è che mi capiti molto spesso di dire cose sensate e pertinenti; a ogni modo Kensei è un picchiaduro onesto, non particolarmente elaborato dal punto di vista tecnico, ma nel complesso una buona produzione degna di essere presa in considerazione dagli amanti del genere.

END

VIDEO NOVITA'

METALLICA – CUNNING STUNTS
(Vertigo/Polygram Video)

Ad accompagnare l'uscita di "Garage Inc.", è stato pubblicato anche "Cunning Stunts", un video della bellezza di 140 minuti (mamma mia però, che sofferenza vedere un concerto di questa durata seduto sul divano…), che rappresenta la quintessenza dei Metallica dal vivo: veloci, aggressivi e adrenalici al massimo, come del resto accade sempre quando si presentano in carne e ossa su un paleo qualsiasi. Certo, Cliff Burton si rivolterebbe nella tomba se vedesse i suoi vecchi compagni vestiti come dei liceali e con i capelli corti e ben pettinati, ma tant'è… E fa abbastanza specie vedere Lars Ulrich prima sputare la birra sul pubblico e poi suonare tanto svogliatamente la batteria … A prescindere da questo però, "Cunning Stunts" è incredibilmente curato sia come qualità delle immagini che sotto il profilo delle inquadrature, anche se il suono non è il massimo. Se siete dei veri bambini poi, potete comprare la versione in DVD che vi permette addirittura di cambiare l'inquadratura della telecamera, visto che ne sono state usate ben venti. Benedetta tecnologia.

MAO

BJORK – VOLUMEN (Polygram Video)

Adoro Bjork. Adoro la sua musica strampalata. Ma odio i suoi video, soprattutto i primi. Se gli ultimi tratti da "Homogenic" sono stati incredibilmente azzeccati, agli albori Bjork è stata forse troppo didascalica e, sinceramente, associare delle immagini ai limiti del grottesco a suoni già impegnativi da ascoltare normalmente, lo considero un po' azzardato. Insomma, quattordici video di canzoni tutt'altro che "orecchiabili" sono un po' difficili da digerire, anche per i seguaci come me. Ma conosco persone che, per vedere il faccino della dolce trasformista islandese a qualsiasi ora del giorno, farebbero carte false. Io sono fra quelli…

MAO

MICHAEL FLATLEY – LORD OF THE DANCE (Polygram Video)

Il ballerino americano Michael Flatley, considerato una delle figure di maggior spicco in "Riverdance", un musical di enorme successo, sta per arrivare in Italia con il suo nuovo spettacolo. Sara infatti al Forum di Assago (Milano) l' 11-12 marzo prossimi. Per chi non potesse assistere o volesse comunque averne un'anticipazione o un ricordo, sono disponibili la videocassetta di 95 minuti (la versione DVD contiene anche delle interviste) oppure il CD o la musicassetta. "Lord of the Dance" è stato registrato al Point Theatre di Dublino, ed è la rivisitazione di una leggenda popolare irlandese in chiave moderna, ma non per questo priva di fascino e magia, anzi. Sulle note delle musiche celtiche e sui passi delle danze tradizionali irlandesi, si racconta che il tempo si era fermato ed Erin regnava su tutti gli Dei. Ma un nuovo oscuro "potere nero" giunge a sfidare il Signore della Danza, che, affiancato dal gentile Little Spirit, affronta pericolose avventure per sconfiggerlo…

Cristiana

MAO'S BOX

METALLICA
GARAGE INC. (Vertigo/Polygram)

Parlare dei Metallica con chi ascolta l'heavy odierno è un po' come dissertare di calcio con gli amanti della pallavolo, ovvero dialogare in due lingua completamente diverse. I Metallica hanno messo la parola fine alla loro carriera di "thrashers" da un bel pezzo e con "Reload" sono stati lanciati nell'Olimpo della musica country. L'uscita di "Garage Inc." per certi versi però, mi ha letteralmente basito: dopo le ultime due parentesi "pop-eggianti", i Four Horsemen (che con il loro cambio di look sono riusciti persino a invadere le pagine di Famiglia Cristiana. E non sto scherzando…), propongono un remaster dell'introvabile e leggendario "Garage Days", aggiungendo inoltre le famigerate B-Side mai pubblicate se non sui singoli. Gioite bambocci di tutto il mondo, buttate nel cestino "Reload", prendete in mano "Garage Inc." e godete delle devastanti "Die Die My Darling", "Am I Evil?", "Blitzkrieg", "Stone Cold Crazy", "Turn The Page", "So What" e compagnia bella… Finalmente una raccolta sensata, non come quell'incredibile operazione di autocelebrazione di "Live Shit Binge & Purge" che avranno comprato in quattro… Oh, trecento carte per un cofanetto dei Metallica sono troppe e lo sostenevo in tempi non sospetti! Bene, finalmente con "Garage Inc." possiamo dire di avere riconquistato almeno in parte i vecchi Bay Area Thrashers, ma la gabola è sin troppo evidente, visto e considerato che sono cover che suonano da anni e non dei primi "pirla": Motorhead, Misfits, Queen, bastano o devo andare avanti? E ora non posso che augurarmi di sentire un "Unload"…

3 COLOURS RED – REVOLT (Sony Music)

Non amo ascoltare la radio perché reputo sia solamente una grande vetrina di rappresentanza, il supermercato del suono. Eppure ci sono delle volte in cui, volente o nolente, si riesce addirittura a carpire qualcosa di intrigante. Come avrete avuto oramai occasione di verificare, negli ultimi mesi i Manic Street Preachers mi hanno smentito (avevo detto che questo disco non ce l'avrebbe mai fatta in quanto troppo "brit-pop/melenso/fine a sé stesso/palloso", ma giustamente le stazioni radio più importanti ce li propinano dalla mattina alla sera…). E' successo il contrario con i 3 Colours Red, dei quali continuavo a sentire la splendida "Beautiful Day": beh, che dire di fronte all'ascolto di "Revolt"? Come al solito il singolo che passa in radio è quello meno urtante, in cui i tempi di batteria sono ridotti ai minimi termini (e vi posso assicurare che, avendo lavorato in una radio nazionale per un mesetto, i termini di giudizio per la scelta dei brani da mandare in onda è più o meno questo). Ma "Revolt" è una piccola bomba innescata sui ripetitori di tutte le stazioni e prima o poi esploderà: gran disco, ottima produzione (Chris Sheldon, lo stesso dei Foo Fighters e Therapy?), bello pompato e con cori presenti praticamente ovunque, ritmi abbastanza accomodanti ma chitarre terribilmente graffianti. Per dirla in due parole, Nirvana e The Mayfield Four, un connubio stravolgente. E "Beautiful Day" rimane una parentesi isolata…

MAO

LE RECENSIONI

GOO GOO DOLS – DIZZY UP THE GIRL (Sony)

Bene. Sapete tutti chi sono i Goo Goo Dolls, non è vero? Quelli di "Iris", colonna sonora di "City of Angels"; certo alla fine in Italia il film non l'ha visto quasi nessuno, ma la canzone la conoscono più o meno tutti. Ma, oltre a quella? Il sesto disco dei Goo Goo è una cosina facile facile con un profilo estremamente basso, molto orecchiabile ma tutto sommato superficiale, zeppo di canzoni "alla Bryan Adams" e scritte in maniera astuta (contando soprattutto il possibile target dei GGD), tutte messe assieme in maniera molto professionale ma in definitiva poco "vibranti". Il CD scivola veloce all'ascolto, i pezzi un po' si confondono l'uno con l'altro nella loro ansia di raggiungere il ritornello accattivante che spunta fuori puntuale ogni volta. Ascoltare "Dizzy Up the Girl" mi ha dato un po' la sensazione che ho provato quando ascoltavo "Insomniac" dei Green Day assiduamente (ok, il genere non è lo stesso), bello e divertente, ma rarefatto e privo di sostanza. Adatto ai fan dei Goo Goo Dolls (ci sono, ne ho avuto la prova…) e a tutti quelli che si accontentano delle cose che passano per radio come meteore. I suoni sono molto belli, comunque.

MA

ANGGUN (Sony)

Domanda: conoscete Anggun, la bellissima venticinquenne indonesiana che da qualche tempo allieta la programmazione di MTV con il suggestivo video del suo singolo "Snow On The Sahara"? Si, ci avrei scommesso! Se anche voi siete rimasti conquistati, oltre che dalla notevole presenza fisica, anche dalla stupenda voce e dalle enormi capacità interpretative di Anggun, sappiate che non potete ignorare il suo omonimo album, ben sedici pezzi in cui musica tradizionale indonesiana e pop si fondono a dar vita ad atmosfere veramente uniche. Non troverete nulla di ciò che temete in questo disco: né stridule vocine femminili né tipiche canzoncine orientaleggianti ma la classe e la professionalità di un'artista che in madre patria ha venduto milioni di dischi e scalato le classifiche, riuscendo anche a creare una propria casa discografica. Anggun si concede solo un pezzo, cantato in indonesiano, mentre il resto del CD si dipana in un susseguirsi di vellutate emozioni sonore internazionali, che a mio parere trovano il loro punto più alto nella bellissima "Valparaiso". Stile e originalità, quindi: e vi pare poco?

Roberta Zampieri

TGM IN DISCOTECA

Questo mese iniziamo la nostra consueta panoramica sul mondo house/dance con una nuovissima produzione italiana di Mauro Pilato e Max Monti, meglio conosciuti come "Gam Gam" che, abbandonati i coretti infantili, realizzano il primo singolo di Foxy "Come on and Sing it". Il brano è veramente ben confezionato e tutti e tre le versioni presenti sono molto valide. Se questo disco riceverà dalle radio il meritato supporto,presto lo troverete ai vertici delle classifiche. Volete una ricetta per un sicuro successo in discoteca ? Bene, prendete un groove sullo stile di "Dario G", aggiungeteci un rapper un po' tamarro come Doctor Alban, un po' di inventiva, una bella ragazza per cantare e fare il video e il risultato sarà "Colour the World", il nuovissimo singolo di Sash. Se alle melodie anglo/tedesche di Sash preferite qualcosa di più nostrano, allora non perdetevi "Step Out" il terzo attesissimo singolo dei The Tamperer che già vi avevo preannunciato a Febbraio. Il remix del brano è curato Metro, il team che ha realizzato "Believe" di Cher e questo penso possa essere una notevole garanzia di qualità. La Datura è una pianta magica che cresce negli altopiani del Messico del nord e che gli stregoni Yaqui usano nei loro rituali per avvicinarsi alla conoscenza. E la magia di questa pianta ha portato molta fortuna ai "nostri" Datura, che ormai da anni continuano a sfornare un hit dietro l'altro. Questa volta con l'ausilio di Ben, ex cantante dei "Curiosity Killed The Cat", hanno realizzato il loro nuovo singolo "I Love To Dance" remixato niente meno che da DJ Dado. La voce di Anggun è stupenda, però non vi nego di averla inizialmente scambiata per quella di Annie Lennox. Se le atmosfere della splendida "Snow on the Sahara" vi hanno catturato, preparatevi a riviverle anche in discoteca con un ottimo remix "made in Italy". Torna anche il team Diva Surprise stavolta con la voce di Georgia Jones, ex corista di Ultra Natè. Dopo il successo di "On the Top of the World" è la volta di "But, I Still Love You" brano di minor impatto ma con una melodia vincente, anche grazie al campionamento di una vecchia canzone di Mc Fadden & Whitehead, che diventa il tormentone dell'intero pezzo. L'idea non è male, e il ritmo c'e', ma tuttavia rimango un po' perplesso ascoltando il singolo di Peter "My Name is Peter": ma se ci divertiamo con i Cartoon che cantano "Doo Dah", non vedo perché non giudicare positivamente anche questa produzione italiana. Forse a corto di idee per i titoli ma non sicuramente per le sonorità, Gigi D'Agostino, ora conosciuto come Gg D'ag, ci sforna "Bla Bla Bla": e la gente torna in pista. Concludo con il segnalarvi Paplab con "Ride the Pony", disco che in Inghilterra sta andando molto bene, così come spero qui in Italia. E con questo è tutto. Vi aspetto ad aprile!

Lorenzo Nutini
(isengard@dada.it)

SPAZIO ITALIA

LITFIBA
INFINITO (EMI)

L'ultimo album dei Litfiba, grandissimo e vivacissimo gruppo fiorentino a cui molte band nostrane tuttora si ispirano, segue l'onda di "Mondi Sommersi" e "Spirito", e si discosta definitivamente dal periodo squisitamente rock che aveva caratterizzato soprattutto "El Diablo" e "Terremoto". Ma questo non è che l'ultimo dei cambiamenti affrontati dal gruppo: nel corso della loro carriera, iniziata nelle cantine di via De' Bardi nel 1980, Piero e Ghigo hanno infatti subito parecchie trasformazioni stilistiche a cui ha corrisposto un'escalation inarrestabile. In "Infinito" assaporiamo quindi un'infinità di suoni e melodie in cui spiccano, come cita la press release, "chitarre acustiche, elettriche e tex mex, falsetti, trombe, psichedelia, beat anni '60 e riff anni '90" e, oltre alla grande ricercatezza sonora, notiamo anche come Pelù abbia decisamente cambiato il suo personale modo di cantare, tanto che le sue interpretazioni, in passato incisive e particolarmente aggressive, hanno lasciato oggi il posto a una maggiore dolcezza e pacatezza. Infinito è il concetto di tempo, argomento portante del primo singolo "Il mio corpo che cambia", ma anche il cerchio che racchiude i quattro elementi contenuti nei loro album precedenti, cioè Fuoco, Terra, Aria , Acqua. E in effetti questo nuovo lavoro, oltre che il risultato di una naturale evoluzione e maturazione artistica e umana, è soprattutto una raccolta, un cocktail di tutti gli Lp dei Litfiba, e di sicuro molte delle melodie di "Infinito" vi faranno tornare alla mente sonorità già ascoltate nelle loro produzioni passate. I brani più meritevoli tra i nove contenuti nel CD sono sicuramente la scanzonata "Mascherina", la suadente "Sexy Dream", cantata con la bravissima Mara Redeghieri degli Ustmamò, l'ironica "Nuovi rampanti", l'attuale "Frank" e la poetica "Vivere il mio tempo", ma in fondo tutti i pezzi risultano ugualmente coinvolgenti. Per quanto riguarda la tournée, sembra che vedremo sul palco i Litfiba ad aprile mentre aspettiamo con curiosità di vedere anche come si concretizzerà il progetto di realizzare un originale duetto musicale tra Piero e la grande Mina. Per concludere un consiglio da decennale fan dei Litfiba: non perdetelo, questo è un album che vi farà sognare, forse anche oltre l'infinito…

Alby

NEGRITA – RESET (Mercury/Polygram)

Godo. Tantissimo. Godo davvero tantissimo. Me lo meritavo. Insomma, seguo i Negrita da una serata abbastanza tristina tenutasi nell'inverno del 1994 o giù di lì, in cui li vidi per la prima volta in un locale dell'hinterland milanese dopo essere stato letteralmente investito dal loro primo singolo "Cambio" e dalle altre song che componevano il disco omonimo. Grande feeling quella sera, sebbene fossimo in una ventina di persone, grandissimo concerto e soprattutto notevole entusiasmo. Entusiasmo che mi ha portato a vederli altre quattro o cinque volte in un paio di mesi (che tempi)! Il secondo capitolo dei Negrita, "Paradisi Per Illusi", mi aveva lasciato basito: le idee rock/blues che avevo adorato un anno prima mi sembravano svanite. "XXX" non mi aveva convinto ma c'erano alcuni brani degni di nota, tanto che anche Aldo, Giovanni e Giacomo avevano voluto un pezzo da inserire nel loro "Tre Uomini e Una Gamba". La nuova avventura dei tre cabarettisti ha coinciso con una svolta anche dei Negrita che, con questo "Reset" (il comando che noi buoni utenti di computer facciamo ogni qualvolta la nostra infernale macchina si impianta inesorabilmente), sembrano davvero ritornati quelli degli esordi, benché maturati: tre brani prestati alla colonna sonora di "Così è la Vita", e un sacco di parentesi strumentali. Bellissimo questo "Reset", virtuoso, graffiante e decisamente più toccante dei mezzanini. Al quarto album i Negrita hanno finalmente ritrovato la forma e hanno ripreso quel cammino musicale che affondava le radici nel rock degli Stones e nel blues più classico, sgrossandolo e consegnandolo finalmente più corposo. Notevole disco, da avere assolutamente.

MAO

ROBERTO VECCHIONI
SOGNA RAGAZZO SOGNA (EMI)

A volte malinconico, a volte autoironico, a volte barbaramente sarcastico. Molto spesso struggente. Non è facile descrivere un libro di poesie, soprattutto quando si traveste da compact disc ed esce nei negozi di musica, assieme a tutti gli altri dischi. Ma Roberto Vecchioni è un cantautore molto particolare, un genio a volte incompreso che sa dipingere quadri bellissimi sulla tela del pentagramma. "Sogna ragazzo sogna" è un disco disincantato, a tratti molto duro, ma che sa offrire momenti di relax senza però abbassare il tono: in questo senso, "Il più grande spettacolo del mondo", brano che chiude l'album, è semplicemente perfetto. La prima canzone, che tra l'altro dà il titolo a tutto il CD, sembra quasi un passaggio di testimone, una lezione di vita impartita a chi si affaccia solo ora ad essa, da chi invece dimostra di averla vissuta appieno, soprattutto considerando le tematiche dei brani successivi. Vecchioni canta l'amore provato, quello corrisposto, quello perduto. Canta i sogni che accompagnano un'intera esistenza ("I commedianti"), stimola tutti i nostri sensi ("Vedrai"), ci fa sognare l'amore perfetto ricordandoci però tutti i pro e i contro della situazione ("Ritratto di signora in raso rosa"). Un quadro d'insieme in cui le musiche, per altro bellissime pur senza discostarsi gran che dalla tradizione italiana, passano decisamente in secondo piano. Dedicato a tutti i musicofili meditativi.

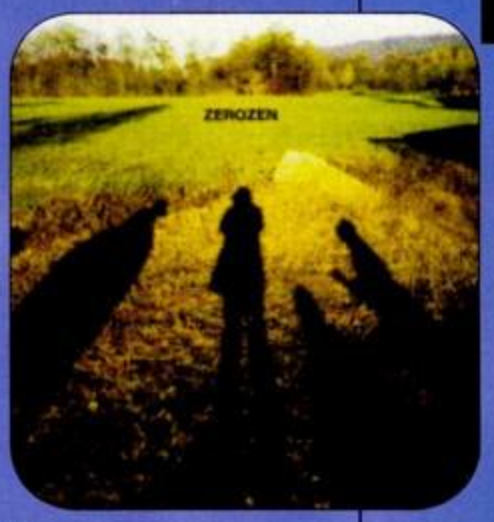
Paolo Besser

FABIO CONCATO (Mercury)

Ho sempre avuto un'innata predilezione per i cantautori, che narrano le loro storie, e non quelle scritte da chissà chi altri... Questo significa essere un vero artista, colui che esprime qualcosa di suo, e che solo lui può narrare nella giusta maniera, proprio come la intende. Fabio Concato è un cantautore, e uno dei più grandi geni musicali che l'Italia può vantare; il suo stile è inconfondibile, la sua voce trasmette serenità e le musiche (anch'esse da lui composte) conducono in un mondo fatto di sentimenti genuini e di sensazioni positive. Questo è "Fabio Concato", un album omonimo che vuole così sottolineare il profondo legame che il cantautore milanese ha con i brani contenuti in questa sua nuova "creatura". E' in sostanza una produzione autobiografica questa di Concato, che qui racconta i suoi sentimenti e le sue passioni. Il CD contiene undici tracce, o meglio, dieci, perché la bellissima "M'innamoro davvero" viene proposta due volte: una interpretata dal solo Concato e l'altra assieme a José Feliciano. Altri brani indubbiamente degni di nota sono "Ritrovarti qui", che inaugura l'ascolto, "Non mi scordare" (la mia preferita) e "Pesciolino", tutti pezzi che non si discostano mai molto gli uni dagli altri, ma che al contempo riescono a mantenere una precisa individualità e una ricerca strumentale molto curata. Consiglio vivamente quest'album a tutti, magari da ascoltare in una soleggiata giornata primaverile e con una ragazza da guardare negli occhi.

Raffo

ZEROZEN (Sony)



"ZERO = il centro, il punto di inizio della vita, natura di base dalla quale l'umanità ha preso forma e con la quale dovrebbe costantemente confrontarsi; ZEN = modalità attraverso la quale è possibile accedere al gruppo zero, il centro, ed averne esperienza". E' bello quando ti capita in mano il primo lavoro di un artista nuovo, e da bravo giornalista ti fiondi subito sulla rassegna stampa per capire chi diavolo sia e cosa si proponga di fare... poi ti vai a leggere una frase del genere, e capisci che 1) forse è meglio passare direttamente all'ascolto del disco e 2) sicuramente qualcuno dovrebbe prendere in considerazione l'ipotesi di rendere più comprensibili le cartelle stampa! Comunque sia, il duo formato da Francesca Gastaldi (voce, e che voce!!!) e Andrea Zuccotti (chitarra), unitamente ai musicisti che hanno dato il loro contributo alla stesura delle musiche, convince. Lei ha una voce da ragazzina precocemente cresciuta, candida, altamente provocante; lui muove le sue dita sulle sei corde in maniera pulita e puntuale; insieme hanno scritto dei testi non facili, eppure scorrevoli e mai banali. Il tutto in un quadro musicale di difficile collocazione, a metà strada tra il pop, la più piacevole new wave degli anni '80 e i suoni rock che oggi vanno per la maggiore. Imperdibili brani come "Bambina artificiale" (che non riesco a smettere di ascoltare), "La canzone nel Sole", "Perché?", "Ovunque sarai"... ma non sono niente male neppure tutti gli altri. Un disco venuto dal nulla da parte di un gruppo indovinato, a cui auguro personalmente tutto il successo possibile.

Paolo Besser

SPAZIO LIVE

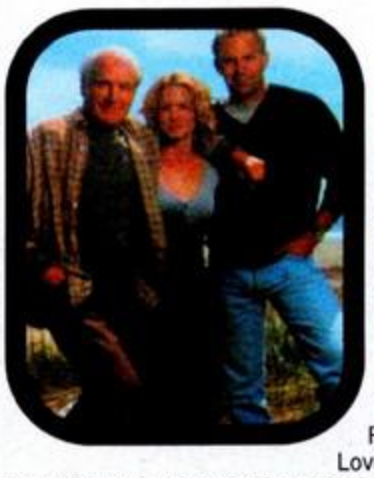
STRATOVARIUS – Milano, Palaconcerti Aquatica 28/1/99

Non c'è che dire, l'atmosfera creatasi sotto il tendone del Palaconcerti è stata qualcosa d'incredibile: i re finnici si sono presentati in forma smagliante per un'esibizione che, finalmente, fa dimenticare la pessima (ma non per colpa loro) al Gods Of Metal dell'anno scorso. La loro bravura tecnica è risaltata fin dall'inizio, ma ha raggiunto lo "zenit" con l'assolo di batteria dell'incredibile Jorg Michael, in un crescendo ritmico e spettacolare. Saliti sul palco accolti da un'ovazione, i nostri hanno subito attaccato con la prima canzone del loro nuovo album, la splendida "Destiny" (track che da sola varrebbe l'acquisto del mediocre album omonimo), scatenando nelle prime file un serrato aggrovigliarsi di corpi in un pogo sfrenato. Hanno continuato poi con nuovi e vecchi brani tratti dagli ultimi tre album, dalla stupenda "Paradise" all'alquanto carica di pathos "4000 Rainy Nights" a "Black Diamond", "Forever Free" e molte altre, per due grandiose ed evocative ore di musica. Degna di nota è stata "Kiss of Judas", a cui tutto il pubblico si è unito in un coro che ha fatto tremare il Palaconcerti. Bisogna, in ogni caso, dire che non tutto è stato perfetto e infatti un soundcheck poco curato ha creato sgradevoli fischi. E poi, diciamocelo chiaramente una volta per tutte: il Palaconcerti è un posto drammatico per le esibizioni live (basti pensare alla stravolgente performance di Dickinson di un paio di mesi fa…); un'acustica che non ha reso giustizia al caricatissimo speedmetal di Timo Kotipelto e soci ha infastidito uno show altrimenti ineccepibile. A tutto ciò, però, ha supplito un pubblico senza rivali: pronto, lanciato sulle note susseguitesi alla velocità della luce a creare una sinergia formidabile tra la band e l'audience, pompata dalle incitazioni di Timo e dalla ritmica, dai virtuosismi e dai notevoli acuti del cantante di uno dei gruppi più interessanti in questo momento del panorama metal.

Ariel Podrier Lenzi e MAO

Comincia la febbre da Oscar, quest'anno ancora più forte per la presenza di un film italiano tra i grandi favoriti: La Vita È Bella, capolavoro di Roberto Benigni, con ben sette nomination a proprio nome (un record assoluto per il cinema italiano, anzi, per un film non americano in genere). Nel frattempo i cinema ci consolano con alcuni titoli decisamente interessanti, pochi ma buoni. E per gli amanti dell'azione e dello spettacolo, la consolazione arriva dall'home video: Godzilla è arrivato in casa vostra (e vi svuoterà la dispensa, come minimo)! Ne abbiamo già parlato in abbondanza, quindi non torneremo sull'argomento; volevamo solo essere sicuri che non ve ne foste dimenticati.

di Andrea Fattori e Sabrina Rossi



Le Parole Che Non Ti Ho Detto

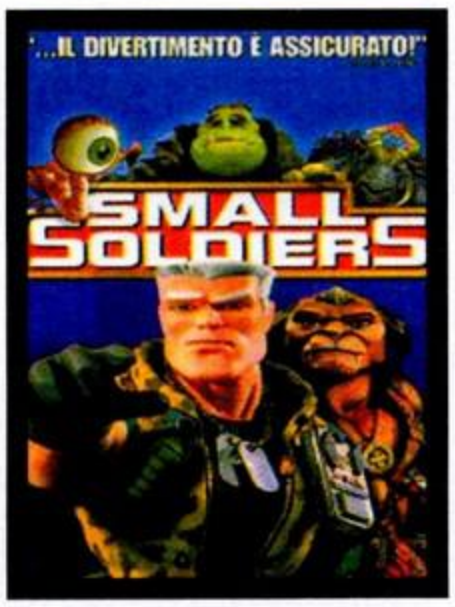
Se prendiamo un cast formato da tre premi Oscar, aggiungiamo alcuni tra i più famosi realizzatori dell'industria cinematografica e frulliamo insieme gli ingredienti per benino, otteniamo una tenera commedia romantica tratta dal bestseller di Nicholas Spark, "Message in a Bottle".
Le Parole Che Non Ti Ho Detto vede come protagonisti Kevin Costner, realizzatore del film vincitore di sette premi Oscar Balla coi Lupi, Robin Wright Penn, brillante interprete di She's So Lovely con il marito Sean Penn e John Travolta, e Paul Newman, che non ha certo bisogno di presentazioni.
La vicenda ha inizio su una spiaggia deserta, quando Theresa (Robin Wright) trova per caso una bottiglia che custodisce un toccante messaggio, firmato con una semplice "G".

Colpita dalla poesia, Theresa si mette alla ricerca disperata dell'autore. Le indagini la porteranno fino in North Carolina, in particolare a Outer Banks, presso un costruttore di barche di nome Garret Blake (Costner), che dalla morte della moglie conduce una vita triste e solitaria.
Naturalmente tutto il film è incentrato sul tema dell'amore perduto e infine ritrovato, che accompagna i due protagonisti dall'inizio alla fine.
L'uscita nelle sale è prevista per il 26 marzo, quindi, se vi siete dimenticati di mandare una rosa a S. Valentino alla vostra dolce metà, questa potrebbe essere un'ottima occasione per rimediare.

Arlington Road

Michael Faraday (Jeff Bridges), professore di storia al college, da poco tempo rimasto vedovo, vive insieme al figlio in una graziosa dimora alla periferia di Washington. Padre e figlio, distrutti dalla precoce morte della signora Faraday, agente della FBI, si trovano casualmente a stringere amicizia con i nuovi vicini, i Lang, una famiglia modello trasferita da poco nella casa di fronte.
Come accade spesso, per la regola del buon vicinato, le due famiglie diventano sempre più unite, fino a quando Michael, a poco a poco inizia a dubitare della cortesia di Oliver Lang (Tim Robins). Da questo momento in poi i sospetti verso i Lang aumentano, e la certezza che la famiglia dall'altra parte della strada nasconda qualcosa si fa sempre più inquietante.
Arlington Road è un thriller psicologico che mette in discussione quelle certezze che regolano la vita quotidiana di tutti noi, e analizza la sottile linea che esiste tra il sospetto e la paranoia verso il mondo che ci circonda.

Home Video



Small Soldiers
Una multinazionale che da anni opera nel settore dei giocattoli ha ideato un nuovo articolo ludico, che senza dubbio farà impazzire il pubblico. I giocattoli in questione sono una serie di soldatini con la particolarità di interagire tra loro grazie a un sofisticatissimo chip di intelligenza artificiale, di fabbricazione dell'esercito.
Sfortunatamente, a causa di un errore di programmazione, i malvagi soldati del Commando di Elite riescono a fuggire dalle proprie confezioni e iniziano a girovagare per la città, alla ricerca dei propri nemici giurati, i Gorgonauti.
Ha inizio così una vera e propria guerra tra la fazione del gruppo scelto dei Marine e i simpatici alieni, gli abitanti di Gorgon, che sconvolgerà la tranquilla cittadina.
Se vi siete persi questo vero e proprio capolavoro sul grande schermo, non lasciatevi sfuggire la possibilità vederlo almeno sul piccolo schermo; non è la stessa cosa, ma almeno vi gusterete la storia.

Ricco di effetti speciali e di trovate veramente originali, Small Soldiers, senza nulla togliere al suo predecessore Toy Story, è sicuramente il miglior film nel suo genere, e come tale merita un posto speciale nella vostra videoteca personale.

Babe Va in Città

Dopo l'eccezionale successo riscosso da Babe Maialino Coraggioso – vincitore del premio Oscar per gli effetti speciali visivi – ecco finalmente l'atteso sequel, che ci racconta le nuove e magiche avventure di Babe.

La storia inizia qualche tempo dopo la conclusione del precedente capitolo e, in particolare, ha inizio quando il fattore Hogget, a causa di un banale incidente, è costretto a letto da una fastidiosa ingessatura. Impossibilitato a muoversi e, di conseguenza, a mandare avanti la fattoria, rischia ora di perderla per sempre. La banca che ha concesso un'ipoteca sulla proprietà minaccia infatti di prendersi la fattoria, a meno che i due coniugi non trovino alla svelta una soluzione per far fronte al debito.

L'unica speranza per salvare la proprietà è quella di esporre a una fiera Babe, il maialino che possiede l'insolita capacità di custodire le pecore, in cambio di una ingente somma di denaro. Naturalmente questo darà inizio a una serie di avventure incredibili, che vedranno coinvolti, oltre al maialino, anche una gran quantità di animali, tra i quali una scimmia cappuccina, un gatto persiano blu, un'oca Indian Runner, un orango, alcuni topi canterini e molti altri esponenti del regno animale.

Come nel precedente film, Magda Szubanski e James Cromwell – quest'ultimo candidato al premio Oscar – interpretano i ruoli della signora Hogget e consorte, mentre spiccano i volti nuovi di Mary Stein, la proprietaria dell'Hotel Flealands, e Mickey Rooney, nei panni dell'unico ospite umano nell'Hotel.

La regia, ancora una volta, è di George Miller, che ricordiamo aver diretto successi come Le Streghe di Eastwick, L'Olio di Lorenzo e Mad Max. Proprio di recente la Universal Pictures ha annunciato che la Kennedy Miller ha in progetto di realizzare Mad Max 4. Naturalmente è ancora tutto avvolto nel mistero, ma speriamo che il risultato possa essere migliore dei due precedenti sequel.

Tornando a noi, se avete amato le vicende che hanno coinvolto Babe nella sua prima avventura cinematografica, non rimarrete delusi da questo secondo capitolo, che pur non aggiungendo nulla di nuovo alla precedente versione risulta scorrevole e piacevole.

Oscar italiani?

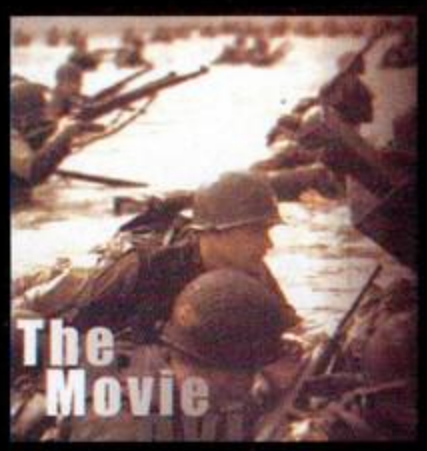
Aspettando con impazienza di conoscere il nome dei vincitori degli ambiti premi Oscar, che naturalmente sapremo solo dopo il 21 marzo, eccovi la lista delle nomination, che per la prima volta vede un film italiano candidato a ben sette statuette. Come al solito saranno in molti – troppi – a volere dire la propria opinione sugli Oscar, cercando di indovinare vincitori e vinti... e noi non vogliamo essere da meno. Vincerà Benigni le ambite statuette? Sicuramente non tornerà a casa a mani vuote, ma per quanto riguarda i premi più ambiti – Migliore Film, Migliore Sceneggiatura, Migliore Regia e Migliore Attore – la cosa sembra improbabile. Hollywood è molto gelosa e gli Oscar difficilmente lasciano le terre natie, soprattutto quelli principali. Per La Vita È Bella queste sette candidature sono già un premio, e non è il caso di illudersi; sicuramente la pellicola riceverà dei riconoscimenti, forse addirittura la statuetta come Migliore Attore o Migliore Sceneggiatura (improbabile, ma possibile), ma sarebbe davvero un miracolo se a Benigni andasse il premio per il Migliore Film. Premio che, tanto per essere precisi, merita sicuramente più di tutti i propri concorrenti (validi, sì, ma non al suo livello). Adesso che abbiamo anche noi sprecato un po' di fiato sull'argomento, mettiamoci il cuore in pace e aspettiamo la fatidica notte degli Oscar.

Migliore Film
Elizabeth
La Sottile Linea Rossa
La Vita È Bella
Salvate il Soldato Ryan
Shakespeare in Love

Migliore Regia
John Madden (Shakespeare in Love)
Peter Weir (The Truman Show)
Roberto Benigni (La Vita È Bella)
Steven Spielberg (Salvate il Soldato Ryan)
Terrence Malick (La sottile Linea Rossa)

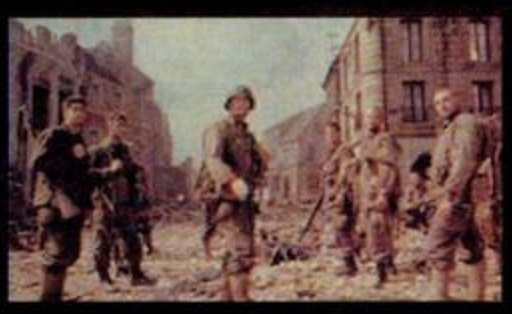
Migliore Attore
Edward Norton (American History X)
Ian McKellen (Gods and Monsters)
Nick Nolte (Affliction)
Roberto Benigni (La Vita È Bella)
Tom Hanks (Salvate il Soldato Ryan)

Migliore Attrice
Cate Blanchett (Elizabeth)
Emily Watson (Hilary and Jackie)
Fernanda Montenegro (Central do Brasil)
Gwyneth Paltrow (Shakespeare in Love)
Meryl Streep (One True Thing)



Migliore Attore Non Protagonista
Billy Bob Thornton (A Simple Plan)
Ed Harris (The Truman Show)
Geoffrey Rush (Shakespeare in Love)
James Coburn (Affliction)
Robert Duvall (A Civil Action)

Migliore Attrice Non Protagonista
Brenda Blethyn (Little Voice)
Judy Dench (Shakespeare in Love)
Kathy Bates (Primary Colors)
Lynn Redgrave (Gods and Monsters)
Rachel Griffiths (Hilary and Jackie)



Migliore Sceneggiatura
Bulworth
La Vita È Bella
Salvate il Soldato Ryan
Shakespeare in Love
The Truman Show

Migliore Montaggio
La Sottile Linea Rossa
La Vita È Bella
Out of Sight
Salvate il Soldato Ryan
Shakespeare in Love

Migliore Colonna Sonora
Elizabeth
La Sottile Linea Rossa
La Vita È Bella
Pleasantville
Salvate il Soldato Ryan

Migliore Film Straniero
Central do Brasil
Children of Heaven
La Vita È Bella
Tango
The Grandfather

Migliore Canzone Originale
A Soft Place to Fall (L'Uomo che Sussurrava ai Cavalli)
I Don't Want to Miss a Thing (Armageddon)
That'll Do (Babe va in città)
The Prayer (Alla Ricerca di Camelot)
When You Believe (Il Principe d'Egitto)

Migliori Musiche
A Bug's Life
Il Principe d'Egitto
Mulan
Patch Adams
Shakespeare in Love

Migliore Fotografia
A Civil Action
Elizabeth
La Sottile Linea Rossa
Salvate il Soldato Ryan
Shakespeare in Love

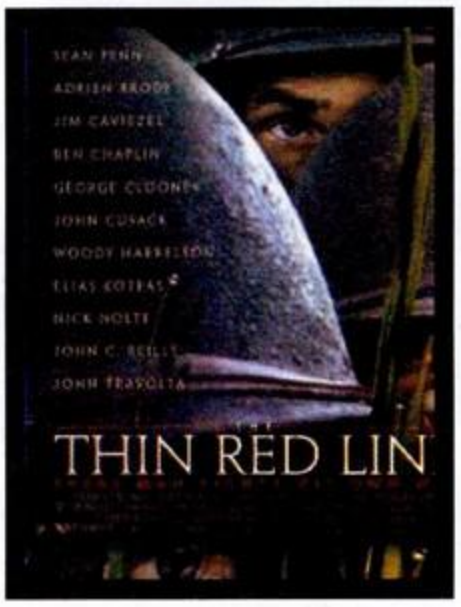
Migliore Sonoro
Armageddon
La Sottile Linea Rossa
Salvate il Soldato Ryan
Shakespeare in Love
The Mask of Zorro

Migliore Scenografia
Al di Là dei Sogni
Elizabeth
Pleasantville
Salvate il Soldato Ryan
Shakespeare in Love

Migliore Adattamento
A Simple Plan
Gods and Monsters
La Sottile Linea Rossa
Out of Sight
Primary Colors

Migliori Costumi
Beloved
Elizabeth
Pleasantville
Shakespeare in Love
Velvet Goldmine

Effetti Speciali
Armageddon



Mighty Joe Young
Al di Là dei Sogni

Effetti Sonori
Armageddon
La Maschera di Zorro
Salvate il Soldato Ryan

Trucco
Elizabeth
Salvate il Soldato Ryan
Shakespeare in Love

NEXT

VISA ITALIA

w.w.w.visaitalia.com

GIOCA DA PROTAGONISTA CON

DATEL GAME PRODUCTS

NEW

ACTION REPLAY PER WINDOWS 95/98

Aumenta la giocabilità dei tuoi games preferiti con:

veicoli e personaggi extra · vite ed energia infinite
armi segrete · munizioni infinite

completa di cassetta video con istruzioni per l'istallazione, software e key adaptor

INTERACTOR VEST

Corpetto vibrante compatibile con tutti i giochi

Facile da usare

Calci, pugni, collisioni adesso si sentono veramente

DATEL È ANCHE ACCESSORI PER CONSOLE

NEW

MEMORY CARD 8/24/48/96 NEW **MEGA PER PLAYSTASTION**

POWER RAM PER NES64

ACTION REPLAY PSX / 64

GAME BOOSTER PSX / 64

I PRODOTTI DATEL SONO UNA ESCLUSIVA

VISA ITALIA S.R.L.

DISTRIBUTORI DEI MARCHI

PlayStation · NINTENDO 64 · SEGA SATURN · Dreamcast

SOLO PER RIVENDITORI

a Firenze • Via Sano di Pietro, 28
Tel. 055 707462 - Fax 055 707461

e-mail: info@visaitalia.com

a Roma • Via Casal del marmo, 750b
Tel. 06 61567336 - Fax 06 61567343

Lì dove il digitale incontra matite e plastilina

Partecipare alla prima affollatissima edizione del Future Film Festival, tenutasi a Bologna dal 23 al 26 gennaio scorsi, è stato un po' come andare a scuola di animazione e *special effects*. A cucire tra loro alcuni eventi di richiamo – tra cui l'attesa proiezione di *Paura e delirio a Las Vegas* di Terry Gilliam, rivelatosi poi deludente, nonché lo splendido cartoon francese Kirikou et la sorcière – sono stati gli avvincenti incontri con i rappresentanti di Pixar, ExMachina, Aardman Animation e Industrial Light + Magic.

Glenn McQueen, capo animatore della Pixar, ha illustrato il percorso di John Lasseter nell'animazione digitale, dalla grafica spartana di *The adventures of Andre and Wally B.* (1984) fino a *Toy Story* e al recente A Bug's Life. Dal making del "megaminimondo" si è avuta conferma del fatto che, anche nell'era tecnologica, i personaggi continuano a nascere dalla matita e dalla plastilina per passare nel monitor soltanto in un secondo momento. Ha sorpreso tutti invece scoprire che il doppiaggio viene realizzato prima che il film sia finito, su modelli 3D abbastanza avanzati dei personaggi, che vengono poi rifiniti grazie all'osservazione della mimica facciale e dei gesti degli attori.

Dell'azienda francese ExMachina si sono apprezzati i lavori digitali per la pubblicità, "sempre più infarcita – ha spiegato il produttore Anna-Karin Quinto – di effetti invisibili, volti a eliminare dal *girato* ciò che non si vuol far apparire". Questa tendenza ha trovato una significativa e recente eccezione nella realizzazione dello spot della Seat, che erge a protagonista la scavezzacollo Lara Croft, interamente ridisegnata da ExMachina sotto l'occhio vigile dei boss della Core Design. Goduta in anteprima, la pubblicità vede Lara sfuggire a nerboruti cattivoni

sui vari modelli della Seat (selezionati da un menu proprio come accade nel videogioco con la scelta delle armi) per finire tra le braccia di atletici boys da spiaggia.

Delle pellicole per i parchi a tema ha invece parlato ampiamente il regista Jerzy Kular, autore di film dinamici e in rilievo. I primi, realizzati in soggettiva "ipercinetica", sono prodotti di impegnativa costruzione narrativa, spesso incentrati su viaggi allucinanti che, come negli sballottanti e jurassici episodi di *Dino Island*, mirano a porre lo spettatore di fronte a situazioni estreme, cesellate poi dal movimento delle poltroncine. Più lenta è invece la rappresentazione dei racconti tridimensionali – un esempio è stato il placido mondo marino di *Krakken* – a causa della difficoltà dell'occhio umano a seguire le immagini affiancate che creano l'illusione del 3D.

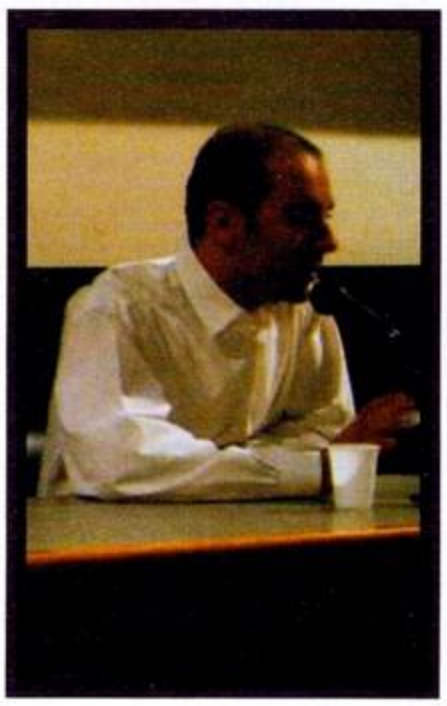
Di illusioni ottiche si è naturalmente discusso con Christian Rouet, direttore della Ricerca e Sviluppo di Lucasdigital Ltd., il quale poco si è lasciato sfuggire circa l'imminente *Episode I*, salvo affermare che gli effetti in esso presenti sono il frutto di una duplice indagine verso frontiere inesplorate della computer graphics e tecniche più tradizionali (quel design molto anni '70 di *Star Wars*, frutto di dipintura di fondali e modellistica). Il francese trapiantato in California ha parlato invece ampiamente, col supporto di esaurienti immagini, dei più brillanti lavori di ILM, dal primo morphing utilizzato in Willow, ai recenti successi dell'ingegno di *Twister* o *Mars Attacks!*, fino ad alcune avvincenti sfide, come il leone virtuale di *Jumanji*, la cui realizzazione è apparsa fin dall'inizio molto difficile per la mancanza di un software che riuscisse a rendere credibile il lungo pelo ferino. Infine, ha accennato

che ILM realizzerà il suo primo film interamente digitale – uscita prevista nell'autunno del 2000 – dal titolo provvisorio *La mummia*. Riesumeranno elettronicamente il grande Boris Karloff?

Meraviglie in plastilina invece quelle della britannica Aardman Animations: tra i filmati più divertenti e strabilianti il narcisistico sfogliare di una margherita in *Loves me, loves me not*, le disavventure degli eroici *Wallace & Gromit* tra pinguini assassini e pecore da salvare, nonché la famigliola di cani di *Rex the Runt*, tanto brutti e politicamente scorretti coi loro rutti e le menomazioni fisiche, da far sembrare i Simpson – peraltro presenti in evento speciale nel decennale dalla nascita – dei borghesucci piuttosto educati.

Una prima edizione molto riuscita, soprattutto sotto il profilo dell'interesse suscitato dalle nuove tecnologie, ha posto le basi per la prosecuzione di una manifestazione proiettata verso il futuro, che si arricchirà ancor più grazie alla recente sinergia tra mondo cinematografico e universo videoludico. Magari l'anno prossimo ci sarà il *making* di *Lara Croft: The Movie*...

Marco Consoli



BASTA CON QUESTO GABURRI, È TEMPO DI SPARARSI ADDOSSO E FARSI MOLTO MALE

Salve benevoli lettori, e benvenuti alla terza parte dell'allegra saga tecnotigiemmistica che ci vede alle prese coi mille aspetti del gioco su rete. La mia copiosa introduzione teorica volge al termine, e questo mese mi riprometto davvero di trattare argomenti improntati al più ruspante pragmatismo. Ma prima di passare ad argomenti più propriamente ludici, lasciatemi terminare la disanima della pila di protocolli TCP/IP, ancora una volta riportata in figura 1: eravamo rimasti al terzo livello, quello di rete, responsabile del corretto indirizzamento dei pacchetti su un particolare computer connesso alla rete. Orbene, una volta raggiunta la sua destinazione fisica occorre un agente o programma o processo, per dirla forbita, che si "prenda cura" del pacchetto stesso ovvero lo interpreti nella maniera più acconcia. Infatti questo potrebbe essere parte di una comunicazione di chat piuttosto che di un file trasferito via FTP, oppure ancora un'e-mail o un pacchetto di dati relativo a una bella sessione di Quake 2. La possibilità di gestire tutti questi servizi contemporaneamente ci viene offerta dal livello di trasporto che, per semplificare le cose all'osso, associa a ognuno di questi servizi una determinato "punto d'ingresso" al sistema, denominato non senza raziocinio "porta". I vari programmi, ognuno deputato a un particolare compito, si mettono in ascolto sulla propria porta ed è proprio questo fatto a differenziare un servizio dall'altro e a far sì che i pacchetti che giungono al computer, costituiti in realtà da un flusso continuo, vengano correttamente "redirezionati" a chi di dovere. Vi sembra che la cosa, ancora una volta, esuli dal nostro interesse e cioè il gaudio giocoso? Beh, non è colpa mia se Internet è fatta così; questo discorso è tutt'altro che infruttuoso, dato che per collegarsi a un server è indispensabile conoscerne non solo l'indirizzo IP ma spesse volte anche la porta, dato che non sempre viene usata quella di default, oppure lo stesso server offre più giochi su porte diverse. Ad esempio, collegandosi a quake.numerica.it si può giocare a Capture The Flag per Quake 2 sulla porta 27911, a deathmatch classico sulla 27503, a Holy Wars su un'altra ancora e così via.

Il gioco su Internet, come tutti gli altri servizi della Grande Rete del resto, è organizzato secondo l'architettura client/server: a grandi linee, questo significa che c'è una macchina principale sulla quale viene lanciato il gioco - configurato come più piace agli amministratori - dopodiché gli utenti (cioè noialtri da casa) possiamo collegarci e scollegarci come più ci pare per scambiarci un po' di sana ultraviolenza. La peculiare architettura fa sì che l'esecuzione della sessione di gioco non dipenda dalla particolare composizione di PC che fanno parte della sessione o dalla durata nel tempo dei collegamenti, altrimenti basterebbe che un utente si scollegasse, magari in seguito a un bel crash del suo sistema, per mandare tutto all'aria. Così stando le cose, invece, basta che rimanga in piedi il server che tutto va bene. Tutto è molto carasciò, per chi capisce la citazione dotta. In figura 2 ho immortalato con la solita, consueta imperizia, uno schema di riferimento che spero possa delucidarvi in proposito rimuovendo ogni perdurante dubbio o perplessità. Non male, eh? Un altro vantaggio è che in generale, dato che la logica del gioco viene elaborata esclusivamente sul server (almeno per quanto riguarda Quake 1/2 e derivati) non è necessario preoccuparsi di configurazioni o smanettamenti: molte modifiche, come il famoso Lithium mod per Quake 2, funzionano senza alcun bisogno di intervenire sulla nostra installazione locale. Certo, se mancano le mappe è un problema, ma l'ultima versione di Quake 2 consente addirittura di scaricarle dinamicamente (anche se lo sconsiglio, a meno di non avere veramente mooolta pazienza...). Sempre per rimanere in tema di Quake e simili (anche se il discorso vale pari pari per moltissimi giochi, compresi gli strategici come Starcraft) come è possibile trovare un server adeguato, uno cioè al quale possiamo collegarci senza sperimentare velocità degne di un lumacone e tempi di reazione simili a quelli di XAM sui campi di calcetto? Questo è il grande problema dei giocatori internettari, da sempre alle prese con i loro "ping" bassi. Il "ping" è il tempo in millisecondi impiegato da un singolo pacchetto a raggiungere il server e "rimbalzare" indietro, e benché di affidabilità relativa si è imposto bene o male come indicatore ufficiale della bontà di un particolare server. Bontà esclusivamente calcolata nei riguardi dell'utente che sta "pingandolo", ovviamente... Orbene, la domanda si può allora riformulare così: come abbassare il nostro ping oltre ogni limite, così da poter girare attorno ai nostri avversari lasciandoli di stucco mentre mitragliamo loro le gengive?

Il mio primo consiglio, per cominciare a popolare la vostra personale rubrica di server veloci, è di consultare innanzitutto le pagine WWW dei server italiani. I siti Web italiani, alcuni dei quali tra l'altro realizzati davvero bene, sono una miniera d'informazioni e novità: ho già citato http://quake.numerica.it; in ordine sparso riporto anche http://quake.quipo.it, http://quake.flashnet.it, http://www.ngi.it (Netgamers Italia) e il buon vecchio http://www.gib.it, che già avevo citato in una Voce di Corridoio. Non me ne vogliano quelli che ho dimenticato: innanzitutto, seguendo i link a partire dai siti citati (cosa che ovviamente raccomando caldamente i lettori di fare), saranno sicuramente raggiungibili; in secondo luogo basta mandarmi un'e-mail e non mancherò di segnalarli in futuro quando ne avrò l'occasione. Sul Web troverete non solo la lista dei server correntemente attivi ma anche mappe, informazioni e la possibilità di discutere e conoscere altri appassionati (anzi, circa le mappe sto considerando la possibilità di ospitarne un po' sul Silver Disk, per dare tregua ai vostri modem esausti... non ho dimenticato, Quipo...).

Tornando alla lista dei server, voglio citare di sfuggita il fatto che vi servirà un plugin per poter leggere in tempo reale da Web le caratteristiche dei server attivi: si tratta di Qplug, se non erro programmato dallo stesso John Carmack. L'avrei messo nei Goodies sul Silver Disk questo mese ma non ce l'ho fatta. Poco male, tanto sono se non erro circa 80 KB e come tutti i plugin lo potete scaricare automaticamente... nulla di particolarmente doloroso.

Ben più complesso di Qplug è GameSpy 3D, una vera e propria utility completa che oltre a Quake e una panoplia di derivati supporta Unreal e molti altri giochi: spessissimo poi il numero di titoli riconosciuti da GameSpy aumenta con l'aggiunta di qualche novità (mi viene in mente, ad esempio, il recentissimo Turok2). Questa preziosissima applicazione, collegandosi a dei server centrali che si occupano proprio di tenere aggiornate le loro liste, è in grado di indicare una quantità enorme di server attivi in tutto il mondo, riportando in tempo reale per ognuno il ping, il numero di giocatori impegnati in un dato momento, le opzioni di gioco selezionate e una quantità incredibile di informazioni aggiuntive. È possibile controllare se siano presenti in rete i nostri amici (i "buddies") e molte altre cose, senza contare che, così come i titoli supportati, anche le funzionalità aggiuntive sono in costante aumento e aggiornamento. Gamespy è shareware senza limiti di tempo e si può scaricare da – indovinate? – http://www.gamespy.com, anche se sono sicuro di averlo messo su almeno un vecchio Silver Disk.

Be', il tempo a mia disposizione volge al termine, a voi non resta che buttarvi sulla rete e cominciare a sperimentare... il mese prossimo magari ci dedicheremo alle misconosciute possibilità del cavo seriale, che ha se non altro l'indubbio vantaggio di non avere impatto alcuno sulla bolletta telefonica.

Nel frattempo giocate parecchio in multiplayer con i vostri amici fornendo agli astanti allibiti una crestomazia di atti d'inaudita violenza... ad esempio, potreste valutare seriamente la possibilità di scoperchiar loro le rotule con un piede di porco per versare poi olio piccante sui menischi così esposti! Ciao ciao!

Stefano Meaningless Violence Tutor Gaburri

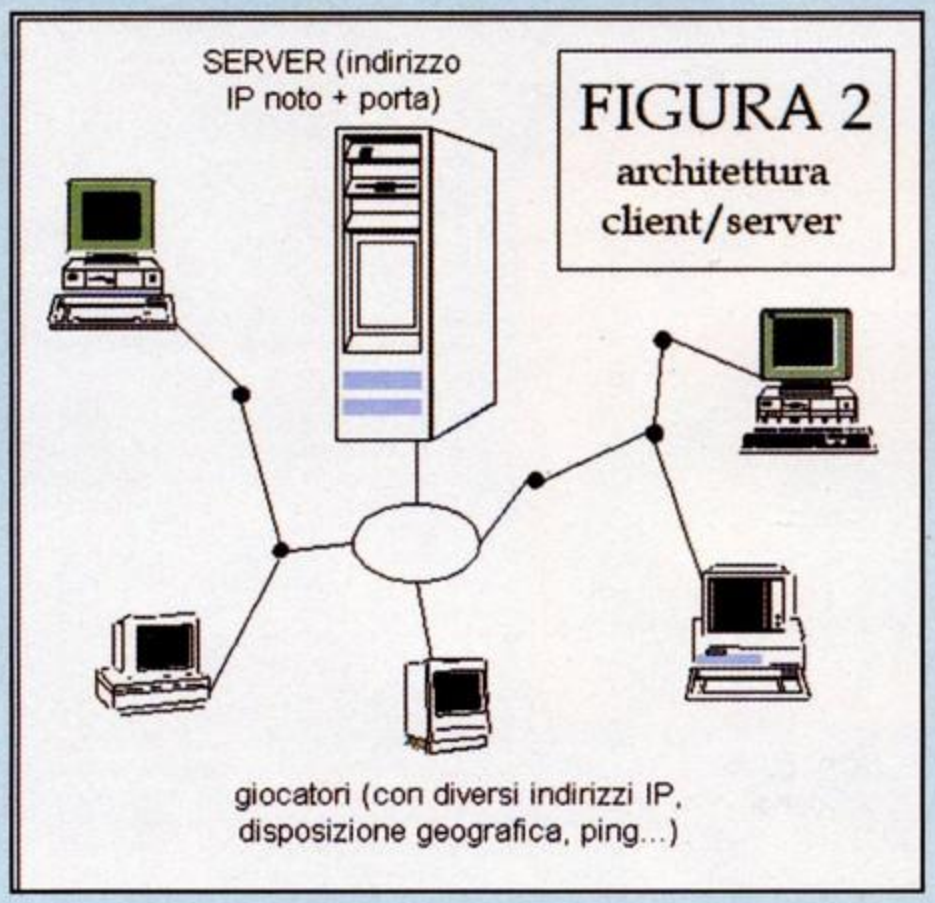


FIGURA 2
architettura client/server

Fig. 1 - LA PILA PROTOCOLLARE TCP/IP

APPLICAZIONI	FTP, HTTP, IRC, ICQ...
livello di TRASPORTO	SOCKET TCP (IP + porta)
livello di RETE	INDIRIZZI IP
livello di COLLEGAMENTO	RETE LOCALE, MODEM (PPP)
livello FISICO	CAVI, PRESE, VOLTAGGI...

LA POSTA DEL PASTORE

Beeelloooooo! Sono appena sceso dalla mia Bada-Ferrari e sono pronto a risolvere tutti i vostri probleeemiiii! Ma attenzioooneeeee! Se devastate qualcosa non è assolutamente colpa miiiiaaaa!

Il pastorifico Pastore.

IL K6-3D

Oh magnifico Pastore di anime, oh lanoso, oh overcloccoso! (OK, la smetto) Ho bisogno di qualche consiglio che mi illumini. Attualmente dispongo di un Pentium 166 overcloccato a 187.5 MHz (75x2.5), 64 MB di RAM, HD Quantum Fireball 2.1 GB, S3 Virge 325 PCI, 3Dfx Voodoo, MB Asus TX97-E, SB AWE 32. Vorrei fare un piccolo upgrade (non certo molto professionale!) e passare a una CPU più potente: ho trovato un K6 266MHz a 180.000 e un K6 3Dnow! 300MHz a 190.000.
Purtroppo, come sai, la mia MB non supporta i 100MHz di bus ma, essendo così poca la differenza di prezzo, non pensi che mi convenga prendere il K6 3Dnow! e tenerlo a 75x4, anche se è un po' sprecato? Come voltaggio non c'è problema (la MB supporta i K6 a 0.25 micron). Pensi che non ci siano inghippi, visto che io, comunque, ho già settato il bus a 75MHz senza alcun effetto collaterale? Sai se giochi come NFS3 o Quake 2 supportano il K6 3Dnow! o pensi che avrò dei problemi di compatibilità? Io penso che detto processore avrà un certo supporto da parte degli sviluppatori... spero! Tieni conto che già adotto un bel dissipatore, la pasta di silicone e una ventolina. Un'altra piccola domanda: ho anche provato a portare il mio processore a 200MHz ma non c'è verso di farlo funzionare... il sig. Windows 95 non gradisce e prima di avviarsi mostra un errore nel caricare una periferica virtuale (di cui però non ricordo il nome). A che cosa può essere dovuto? Sappi che l'anno scorso avevo una MB clonazza e, cosa mai sentita, con il resto dell'hardware tutto uguale, oltre a essere in generale instabile, se guardavo il contenuto di qualsiasi cartella un po' voluminosa (es. \SYSTEM), buona parte dei file apparivano senza nome e con l'icona bianca con la finestra di WIN al centro! Mah. Ultima cosa: che vantaggi avrei mettendo la FAT32 oltre a maggiore spazio sull'HD? Ti ringrazio in anticipo e buon benchmark!

Il tuo riconoscentissimo adepto
Stefano Papetti.

Incominciamo subito a rispondeeereeee, che è professionaaaleee! Per una differenza di L. 10.000 direi che ti conviene sicuramente un K6-3D: anche se fatto funzionare a 75 MHz di BUS hai a disposizione il set di istruzioni 3D Now, il che non è di certo un maaaleeee!
È stata realizzata una versione di Quake 2 specificatamente per 3D Now, ma il massimo supporto viene offerto dalle librerie DirectX 6.0, che in pratica permettono a tutti gli sviluppatori di disporre di primitive che utilizzano le nuove istruzioni di AMD senza particolari accorgimenti da parte di questi ultimi (tutto il codice necessario è infatti compreso proprio nelle DirectX 6.0). Se il tuo hardware reggeva già i 75 MHz non avrai di certo problemi con la semplice sostituzione del processore che, tra l'altro, viene addirittura "downcloacaaatoooo".
Uno dei sintomi di fallito overclock è la morte di Windows durante o dopo l'avviiiooo: in questo caso si potrebbe provare a utilizzare programmi "refrigeranti" come CPU Idle in abbinamento a un dissipatore di più grandi dimensioooniiii, ma questo significa, in termini pratiiiciii, che si è raggiunto proprio il limite fisico della CPU, e per questo motivo ti sconsiglio dal faaarloooo. La FAT32, infine, serve sostanzialmente a non "sprecare" spazio con cluster di grosse dimensioni (come 8 o 16 Kb) in dischi fissi con più di 512 MB (praticamente tutti). Altri vantaggi, oltre alla maggiore professionalità, sono pressoché nulli, e se lo dico iiioooo...

I MODULI DIMM DISPETTOSI...

Ave o Pastore, ho bisogno del tuo immenso sapere per risolvere un mio problema: il mio professionale sistema è composto da un Pentium II 266, 96 MB di RAM, HDD Quantum Fireball SE 4.3 GB, Sound Blaster Live! Value, Matrox Millennium G200 AGP, Diamond Monster 3D (un vecchio, ma sempre valido acquisto), Lettore CD Pioneer Super 32X SCSI, masterizzatore Panasonic 4X8 SCSI e tante altre cose, ma veniamo al problema. Da quando ho fatto l'upgrade da 32 a 96 MB di RAM (avevo un DIMM da 32 MB e ne ho aggiunto uno da 64 MB, nessuno dei due è a 100 MHz) la 3Dfx si comporta in modo strano: quando viene usata nella grafica 2D come il menu di scelta di un gioco appaiono e scompaiono dei rettangolini sullo schermo in maniera casuale; nella grafica 3D compaiono e scompaiono interi poligoni. Questo non avviene con tutti i giochi, ma solo con quelli che usano il Glide; ho provato a reinstallare i driver Glide (versione 2.43), ma non c'è stato niente da fare. Cosa posso fare per migliorare la cosa? Ho bisogno di driver aggiornati? Se sì, dove li posso trovare? Ti ringrazio anticipatamente per il tuo professionale aiuto che sicuramente non vorrai rifiutarti di darmi (lecc lecc - onomatopea di una leccata).

Un professionale saluto da
Andrea Tosi.

Non capisco proprio perché hai bisogno del mio aiuuutooo! Se il problema è veramente l'associazione vecchio banco da 32 MB + nuovo banco da 64 MB non c'è molto da faaareeee: potresti provare a scambiare le loro posizioni e/o a smanettare con i settaggi della RAM nel BIOS, ma se questo non dovesse funzionare non saprei proprio che cosa consigliaaartiii. Suggerimento dell'ultimo minuuutoooo: hai provato a utilizzare solo il nuovo banco da 64 MB? Se i problemi dovessero persistere puoi a buon diritto pretenderne la sostituzione da parte del negoziaaanteeee, non è professionaaaleee! (anch'io ho la Matrox Millennium G200 AGP e ho il problema che con le pagine Web, ogni volta che passo su un link mi appare un rettangolino nero. E se il problema non fosse dovuto alla RAM ma ai driver della Millenium? NdSS)

KATMAI, CHI E? COSTUI?

Caro Pastore, sono un fedelissimo bla bla bla. Veniamo subito al dunque e iniziamo con i complimenti sia al professionale Stefano con il suo Tecnotigiemme sia te e alla tua posta: contribuite infatti a rendermi meno ignorante. Continuiamo con un argomento che mi interessa moltissimo, e potrebbe magari interessare molti lettori. Ho letto su una rivista piuttosto nota che le attuali schede madri con chipset BX possono montare il futuro microprocessore di Intel, noto con il nome di Katmai. Ho anche letto su svariate riviste che il Katmai utilizzerà lo slot 2, e che richiederà un bus esterno di 133 MHz. Con questi dati a me sembra piuttosto improbabile che si possa montare un Katmai su una MB con chipset BX, almeno che non esca una versione di Katmai che usi lo slot one, e anche in questo caso sarà necessario per molti cambiare la RAM, visto che non tutte le RAM PC100 arrivano a 133 MHz di funzionamento. Desidererei avere, se le hai, altre informazioni sull'argomento e in generale sul Katmai. Ti ringrazio per aver pubblicato la mia e-mail (perché l'hai pubblicata vero?), e ti faccio i mie pastorali saluti, BEEEEE!!!

Ale.

PS: perché non date una pagina o più di spazio al Tecnotigiemme? È una rubrica molto interessante e ben realizzata, molto più utile di altre (no Pastore, non ti offendere, non intendevo la tua di rubrica!).

Il famigerato Katmaaiii, nome che è poi stato recentemente stato convertito a Pentium III, non è altro che un processore P 2 con l'aggiunta di nuove istruzioni in stile "3D Now", atte a velocizzaaareeee i calcoli necessari alla grafica tridimensionaaaaleeee. Queste nuove istruzioni, note come KNI (Katmai New Istructions), sono di tipo SIMD (Single Instruction, Multiple Data, ovvero singole istruzioni su dati multipli in contemporanea) e lavorano su specifici registri a 128 bit. Si noti che le nuove istruzioni Katmaaaiii possono essere utilizzate in contemporanea con il coprocessore matematico e con le istruzioni MMX. I processori Pentium III utilizzano infine lo Slot Oooneeee e i primi modelli (450 e 500 MHz) possono tranquillamente essere montati su schede madri con chipset BX.

MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

NUMEROSE OFFERTE
SU TITOLI CD-ROM
E PLAYSTATION

PREZZI IMBATTIBILI
PER PC ASSEMBLATI

SONY PLAYSTATION
L.249.000

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.12.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

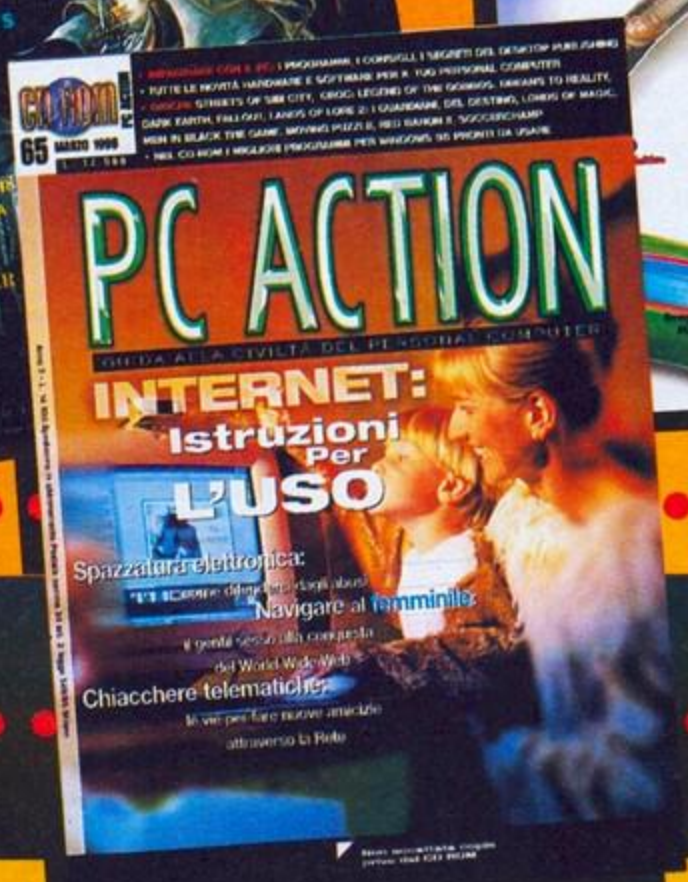
I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA

TEL. 0331-620430

E-MAIL : MASTERPX@TIN.IT

TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM	
Alien Intelligent	85.000	**Alpha Centauri**	Tel.	**Abe's Exoddus**	85.000
Airwar	95.000	Art of Magic	95.000	Apollo 18	75.000
Anno 1602	85.000	**Asghan**	95.000	Atomic Bomberman	85.000
Biosys	95.000	Bioheaks	85.000	Axis & Aliens	105.000
Black Dahlia	115.000	**Carmageddon 2**	95.000	**Baldur's Gate**	85.000
Comanche Enchanced	105.000	Chess Master 6000	85.000	Battaglia Navale	65.000
Discworld Noir (ITA)	95.000	Civil war 2	85.000	Beastwars	85.000
Duke Nuken Forever	85.000	**Colin Mc Rea Rally**	85.000	Blood 2	75.000
European Airwar	95.000	Death Trap Dungeon	105.000	**C&C Tiberian Sun**	Tel.
F-16 Aggressor	95.000	**Diablo 2**	Tel.	**Caesar 3**	95.000
F-22 Taw	95.000	Dungeon Keeper II	Tel.	Centipede	95.000
Fifa Soccer Manger 99	95.000	**Earth Worm Jim 3D**	85.000	Cina	115.000
Fighter Squadron	95.000	Extreme G	65.000	**Civilization Call Power**	Tel.
Futur Cop	105.000	**Fallout II**	85.000	Cluedo 2	85.000
Grand Prix Legend	95.000	Fifa 99	99.000	Crime Killer	89.000
Grim Fandango	105.000	Frogger 3D	85.000	Curse Of Monkey Island	95.000
Gudget Ita	85.000	**Gangest**	95.000	Dark Reign 2	Tel.,
Israeli Air Firce	95.000	Gez 2 3D	85.000	**Dune 2000**	105.000
KKND 2	95.000	**HAB-12**	Tel.	Falcon 4.0	95.000
Liath	85.000	**Half Life**	95.000	Fighter Pilot	115.000
Luftwaffe Commander	95.000	Heart Of Darkness	75.000	Galapagos	105.000
Machines	85.000	Industriy Giant	95.000	**Grand touring**	95.000
Madden 99	95.000	**Links 99**	115.000	Hardline	95.000
Madtrax	85.000	Mortal Kombat 4	85.000	**Heavy Gear 2**	Tel.
Man King	105.000	Motoracer II	105.000	Hedz	105.000
Might And Magic 6	85.000	Need For Speed 3	105.000	**Heretic 2**	95.000
Monaco GP 2	95.000	Nightlong	85.000	Jet Fighter Full Burn	95.000
Montezuma's Return	75.000	Plane Crazy	95.000	**Land of Lore 3**	Tel.
Motor Mash	85.000	Police Swat 2	95.000	Larry Casino'	85.000
Nascar Racing 3	Tel.	**Power Chess 2**	85.000	Lode Runner II	75.000
Nhl 99	10.500	Powerslide	85.000	Mig29+F16	125.000
No Fear Downhill Biking	85.000	Premier Manager 98/99	85.000	**Myth 2**	75.000
Power Play Hockey 98	95.000	Pro Pilot	105.000	Nba Live 99	95.000
Reah	75.000	Railroad Tyccon 2	95.000	Newman Hass Indy Car	95.000
Ring	105.000	Raimbow Six	95.000	**Populus 3**	115.000
Scottland Yard	105.000	Rayman Gold	55.000	S.Pang Colletion	95.000
Scudetto 3	95.000	Rebellion Star Wars	105.000	Sensible soccer Club Ed.	85.000
Sim City 3000	105.000	Return Krondor	95.000	**Settlers 3**	95.000
Small Soldier	85.000	River World	95.000	Sim Safari	95.000
Street Fighter Alpha	75.000	**S.C.A.R.S.**	85.000	Soldati di Guerra	95.000
Tenka	95.000	Shadow Master	85.000	Startreck Klingon Honor...	105.000
The 5 Element	95.000	**Shogo**	85.000	Steel Panthers 2	85.000
Tiger Woods 99	105.000	Spearhead	95.000	**Tanquska**	95.000
Total Annihilation:Kindoms	95.000	Speed Master	95.000	Test drive 4x4	95.000
Turok II	Tel.	Superbike World Champ.	95.000	**Test drive 5**	95.000
Ult.Soccer Manager 98	85.000	Syn	95.000	Toca Touring Racer Car II	95.000
Unreal Tournament Edition	95.000	Vangers	105.000	**Tomb Raider 3**	99.000
Urban Caos	Tel.	Viper Racing	75.000	Tonic Troubble	Tel.
Wargames	105.000	**Wargasm**	95.000	Trans-am Racing '68 '72	Tel.
WW Fighter 2	115.000	Warhammer 40000	95.000	**Trespasser**	105.000
X-Com Interceptor	95.000	Worms Armageddon	85.000	**X-Files Arcade**	85.000

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ



Spaziotre sas
20159 Milano - P.le Archinto, 9
Tel. 02/69.00.12.55
Fax 02/69.00.12.77

TGM MAIL

LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A XENIA EDIZIONI
TMG MAIL - CASELLA POSTALE 853 - 20121 MILANO
tgmmail.xol@galactica.it

INTRUSIONI, ESTRUSIONI, NUKERZ...

Con la "rivoluzione annunciata" di Internet, molti di voi si sono comprensibilmente posti il problema della sicurezza dei propri dati (e non ci riferiamo solo a quelli personali), visto che spesso e volentieri si sente parlare di nuker, trojan horse, netbus, back orifice e via discorrendo. Purtroppo TGM non è certo il luogo più adatto per parlare di queste cose, ma non è detto che uno dei prossimi mesi non possiamo approfondire maggiormente il discorso. Per adesso mi limito a segnalarvi una cosa: non lanciate mai, e dico proprio MAI, file .EXE ricevuti per posta elettronica se non siete assolutamente sicuri del contenuto; la stessa cosa vale per IRC e per i newsgroup. In particolare, ultimamente ho visto in giro un programmino apparentemente innocuo chiamato semplicemente "happy99.exe". Beh, se lo vedete, lasciatelo lì dov'è o, qualora l'aveste scaricato, buttatelo direttamente nel cestino. A volte mi soffermo a pensare che tipo di divertimento possa mai rappresentare la cancellazione dei dati di uno sconosciuto o ancora l'infestazione di un sistema remoto... credo sia una demenza simile a quella degl'imbecilli che rigano le auto coi chiodi: voi, in ogni caso, fatevi furbi.

Noi Bovas

LA PIRATERIA FA MOLTO MALE

Compro la vostra rivista da diversi anni e la trovo interessante, grazie a essa infatti ho imparato a usare meglio il mio computer, tuttavia non ho mai letto un articolo che si occupasse di pirateria informatica e delle sue conseguenze. Vi racconto cosa mi è successo: tre anni fa acquistai un computer, con la scusa che fosse per lo studio dei figli, enciclopedie, ricerche, ecc., ma la verità in fondo era per giocarci. All'inizio comprai giochi e programmi originali, anche se questo incideva sulle finanze, poi, su un giornale due anni fa (Seconda Mano) vidi un'inserzione che diceva "scambio o vendo programmi e giochi x PC ultime novità prezzi convenienti", seguito da un numero di cellulare; telefonai con l'intenzione di scambiare alcuni titoli originali miei, ma dall'altra parte sembrava che li avesse già tutti, allora mi propose di comprarli dicendomi che mi avrebbe spedito una lista con la quale potevo scegliere i titoli e ordinarli tramite posta, e che poi avrei pagato al postino in contrassegno. Così cominciai a comprare CD duplicati per uso personale (all'inizio non sapevo nemmeno che fossero duplicati). Una mattina d'estate ricevo la visita della Guardia di Finanza a casa mia, una brutta esperienza credetemi: mi hanno sequestrato 50 giochi, e meno male che non avevo un masterizzatore! La Guardia di Finanza che smanettava sul mio computer mi diceva che un suo collega ne aveva più di me, di giochi, e alla mia domanda se erano tutti originali mi ha sorriso. Ora sono accusato di ricettazione, un reato penale per cui l'eventuale condanna varia da 2 a 8 anni e - ASSURDO! - se con la macchina ammazzo un bambino mi darebbero al massimo 5-6 mesi. Qualcuno mi spieghi perché vale di più un gioco che la vita umana. Il paradosso è che chi me li vendeva rischia 3 mesi e al massimo 6 milioni di multa; io che li compravo 8 anni! Ah, se l'avessi saputo prima, mai e poi mai avrei comprato questi dannati CD. Ma chi è quel pazzo che ha varato questa legge? Ok ho sbagliato ma, dico, non basta una multa? Vorrei esprimere un pensiero: perché vendono PC con il masterizzatore? perché vendono il CD recorder della Philips? A cosa servono se non per duplicare? Perché Windows 98 in America costa 40 dollari e in Italia 240milalire? Perché i giochi o programmi all'estero costano molto meno che in Italia? Perché al mercatino delle pulci (Milano) vendono CD copiati alla luce del giorno, perché sotto il metro (piazza Loreto) c'è un tizio di colore che vende giochi copiati, perché faccio fatica a rivendere alcuni giochi miei originali? Sapete cosa mi dicono? Che hanno la possibilità di averli a 10-20 mila lire! Penso che se diminuissero i prezzi diminuirebbe anche la pirateria, penso che se andassimo in un condominio con 50 famiglie e 30 di queste famiglie hanno un PC, sicuramente avranno programmi copiati, e forse anche la Guardia di Finanza non ha la licenza di Windows! Mi piacerebbe controllare tutti gli uffici pubblici, sicuramente si troverebbe un programma senza licenza. Scusate lo sfogo, vorrei avvertire tramite la vostra rivista tutti quelli che ancora oggi comprano CD copiati, e sono sicuramente migliaia di persone, di non farlo, perché le conseguenze sono pesanti. Faccio anche un appello alla vostra rivista, visto che mi sono rivolto a un avvocato e successivamente a un altro, e tutti e due mi hanno detto che siccome sono reati nuovi non hanno esperienza in merito, e di aspettarmi un eventuale processo. Se qualcuno mi può aiutare lo ringrazio anticipatamente, anche con informazioni su sentenze o eventuali disegni di legge, perché questa regola deve essere cambiata! Non sono un criminale! Sono un giovane padre con due figli, ho preso al massimo 4 multe per divieto di sosta.

Gennaro

Caro Gennaro, purtroppo le leggi parlano chiaro e, come dicevano i latini, "lex dura, sed lex". Al massimo possiamo recriminare il fatto che poi, a rimetterci, possono anche essere persone dal comportamento altrimenti impeccabile. Ora, sinceramente io trovo la tua storia un po' inverosimile, perché con tutto il rispetto che posso avere per la tua non facile situazione, davvero mi riesce incredibile pensare che tu nemmeno ti sia posto il minimo dubbio sulla legalità dell'inserzionista e, con tutto il parlare che abbiamo fatto di pirateria nella posta, tu nemmeno ti sia posto il problema se quei CD tutti gialli con l'etichetta scritta a mano non avessero qualcosa di sospetto. Insomma, se qualcuno mi dovesse fermare in un angolo di Piazza Castello proponendomi l'acquisto di un Rolex da sei milioni a 150.000 lire, dovrei quantomeno insospettirmi sulle origini della "merce", non trovi? Ora, non è nemmeno vero che su TGM non si sia mai detto nulla in proposito della pirateria: più volte nelle Voci di Corridoio abbiamo riportato le iniziative di software house e associazioni atte a contrastare il fenomeno, abbiamo anche più volte ribadito che i rischi per chi vende o acquista software pirata sono piuttosto elevati e, come al solito, ci arrivano le lettere dei soliti "furbi" che ci accusano di partigianeria, beandosi dei loro affari sporchi oppure, come mi ha scritto un tizio in una lettera che è finita subito nel cestino, "che è un modo come un altro per sbarcare il lunario dove non c'è lavoro" (scusa con cui si potrebbero giustificare anche i traffici di droga, armi, organi e auto rubate, allora). Abbiamo anche pubblicato le cifre relative al danno (stimabile in miliardi di dollari) che la pirateria infierisce di anno in anno al mercato del software, insomma, del materiale su cui meditare ne abbiamo fornito a sufficienza per avere la coscienza a posto. Indipendentemente da questo, però, resta il tuo grosso problema con la giustizia, che così come l'hai descritto tu cade addirittura nel grottesco (ma sei veramente sicuro che il piratone rischi al massimo tre mesi e il cliente otto anni?): qualora a essere rubati siano oggetti d'ingente valore (tipo un'automobile) una pena superiore al ricettatore è comprensibile, ma per qualche CD-ROM... È anche vero, però, che quando i giochi diventano cinquanta, il loro valore complessivo si aggirerebbe intorno ai quattro milioni. A tutti gli effetti quello che spesi io per comprare la mia prima automobile. Condivido comunque la tua speranza che questa lettera sia da monito a tutti coloro che comprano regolarmente Twilight e schifezze varie: un giorno la Finanza potrebbe fare una visitina al vostro piratone preferito e lui, per discolparsi, sarà ben lieto di fornire i vostri nominativi. Pensateci.

EMULARE CHE PASSIONE, MA...

Diario del capitano, 16 gennaio ore 0.04 di questo fine millennio... Stavo giocando a Super Bobble Bobble e ora a Marble Madness... È da due giorni che sono ossessionato dagli emulatori e da tutte le possibili applicazioni in campo videoludico... Centinaia di giochi, su decine di macchine diverse come l'Amiga 500 o 1200, il Commodore 64, lo Z80, l'Atari 2600, 512, 1024, il Nes, il Sega Master System 1, 2, Sega Mega drive, SNes e molti altri, a partire dai primi anni 80 fino ai giorni nostri... È interessante notare come la tecnologia, il modo di pensare dell'uomo, le tensioni politico-sociali, le religioni, il cinema, la cultura siano cambiate in soli 20 anni... Abbiamo abbandonato per ora lo spazio e i sogni di egemonia stellare affidando l'esplorazione alla robotica, il gigante rosso è crollato e l'equilibrio ora pende nettamente a favore del principe d'oltreoceano, con un rappresentante che fa sentire a tutto il mondo il suo potere... È crollata l'utopia di un mondo tecnocratico governato da un unico governo centrale, cresce sempre più il controllo fiscale dell'individuo... Gradualmente si è assistito a una disgregazione dei valori che per millenni avevano retto l'uomo, la famiglia, il matrimonio, la vita umana, tutto può essere vero o falso a seconda di chi lo vede ma vince quello che ottiene più consensi... E poi risorge il senso del religioso, con mille facce nuove, antiche dottrine unite a nuove tecnologie, i proseliti dell'occulto aumentano... Prima le droghe ora la realtà virtuale diventano un punto di rifugio dove l'uomo non solo può comandare ma può creare... mondi meravigliosi o terribili ma non per questo meno affascinanti, anzi... un rifugio contro un mondo di tecnologici primitivi suburbani senza più un passato, intasato da tribù di aminoacidi in calore ansiosi di distruggere e creare nuove forme di vita, che sta regredendo sempre di più in un nuovo medioevo senza alcuna via d'uscita, prigionieri del nostro edonismo tale da considerarci divinità che lentamente avanzano verso la palingenetica obliterazione dell'Io cosciente, infuturandosi nell'idea archetipo-prototipa del cosmopolitismo universale e ciononostante sempre più chiusi in noi stessi e tendenti a una completa autodistruzione di noi stessi... Basta è ora di farla finita con questo schifo! È la ventesima volta che mi finisce il tempo al terzo livello di Marble Madness... Lentamente riemergo dal mio torpore spazio temporale e mi accingo a ritornare a Windows 98, al presente, al mondo reale e al menu Start per l'uscita... Per me il Mame è come essere in un sogno: sarà per questo che ho collegato Franco Battiato, La macchina del tempo, Focus, i vari filosofi-psicologi spara-sentenze di alcuni programmi di Rai Tre, varie prediche catechistiche, la guerra fredda, Il Tagliaerbe nonché citazioni filosofiche ormai semisepolte nei miei oscuri meandri mentali in un simile guazzabuglio tecno-fanta-pseudo-plutocratico (no, probabilmente sono la più potente droga sul mercato capace di ridurre un uomo a una ameba e viceversa semplicemente con uno sguardo)? Quello che volevo dire in sostanza è questo: perché il MAME e altri emulatori devono scomparire dalla faccia della Terra per volere di pochi, senza tra l'altro alcun vantaggio derivante da tale atto? Se fosse esistito sempre il copyright ora non avremmo splendide opere antiche tramandateci da quegli eroi che erano gli amanuensi e avremmo perso importanti pezzi della nostra storia e di noi stessi... Beh, che lo vogliate o no anche i videogiochi sono parte di noi e ogni gioco racchiude in sé un'essenza che magari in un lontano futuro potrà far capire ad archeologi o civiltà aliene chi eravamo o come vivevamo (già, correndo in mezzo ai labirinti e cibandoci di palline, che cercavamo di raccogliere nonostante in fantasmi a loro difesa... ma fammi il piacere! NdP)... Non permettiamo che sciocche politiche irrazionali offuschino le nostre menti e poi diciamocelo, a chi vogliono darla a bere le software house: l'emulazione esiste ed esisterà sempre, è impossibile spazzare via una passione condivisa da migliaia di persone: il proibizionismo insegna... Colgo qui l'occasione per ringraziare (se verrò pubblicato) gli autori del MAME, e di tutto quello

che può riportare in vita questi nani videoludici ma con cuori da giganti... Siete mitici! Continuate così! Grazie anche a voi di TGM, che ci allietate ogni mese con una rivista che senza ironia definisco un'opera d'arte... A presto

Stefano da Sondrio

Questa lettera dovresti postarla anche su it.discussioni.anni80, credo riceveresti un feedback decisamente favorevole, visto che hai citato alcuni dei capisaldi di un'intera decade. In ogni caso, la questione dell'emulazione si è fatta molto più controversa e spinosa oggi che in passato, visto che agli emulatori dei sistemi "morti e sepolti", oggi, si sono affiancati anche quelli dei sistemi ancora "vivi e vegeti", PlayStation e Nintendo 64 su tutti. Ora, che ci fosse chi stesse cercando di emulare il PSX sui nostri personal computer era noto e risaputo da più di un anno, ma solo adesso che qualcuno è riuscito a farlo in maniera più che convincente la Sony ha cominciato a mostrare qualche reazione. Non so se lo avete già letto da qualche parte, ma di recente la Connectix ha commercializzato un emulatore PlayStation per Macintosh G3 perfettamente funzionante, e da lì è nata una bega legale sui cui risvolti non ci è ancora dato sapere nulla: l'unica cosa certa è che l'iniziativa è stata presa per difendere la proprietà intellettuale della console di casa Sony. Stranamente, non è stato compiuto ancora nessun tipo di sopralluogo sui vari emulatori gratuiti (quindi non commerciali) che stanno via via migliorando sui nostri PC (PSEmuPro, tra tutti). Anche la Nintendo si è trovata ad avere a che fare con un emulatore della sua attuale console di punta, l'UltraHLE, famoso tanto per la qualità dei suoi risultati (Super Mario 64 al 100% su un K6/P2-350 con scheda 3Dfx) quanto per la sua breve vita (otto ore di gloria, e poi è stato immediatamente tolto dalla circolazione), e la reazione della ditta giapponese è stata molto dura: chissà se la minacciata azione legale nei confronti dei programmatori dell'UltraHLE avrà un seguito oppure no... In ogni caso, l'emulazione dei sistemi più recenti rischia di trasformare inevitabilmente il suo mondo in un nuovo inferno warez, fatto di siti pirata, virus, trojan horse e tutto ciò che ne consegue, con il triste risultato che anche il fan di Arkanoid sul MAME rischierà di vedersi ghettizzato o peggio criminalizzato. Ricordiamoci, comunque, che su ogni prodotto dell'ingegno umano vigono le leggi sul copyright: piuttosto che prendercela con la IDSA o con chissà chi perché le ROM stanno sparendo dalla circolazione, cerchiamo di sensibilizzare le case produttrici degli stessi coin-op a fare l'atto di buona volontà e a piazzare le loro ROM gratuitamente sui rispettivi siti Internet. Contribuirebbero a mantenere "viva" la storia del videogioco e la pianterebbero, una buona volta, d'inondarci di "rivisitazioni" e altre squallide operazioni commerciali puntando solo sulla nostra nostalgia di gamer.

VIDEO-VIOLENZA, LA PAROLA ALLE SIGNORE

Cari redattori di TGM, mi chiamo Annalisa, ho 24 anni e vi scrivo nella speranza che mi pubblichiate, visto che sono femminuccia e di lettere da parte di lettrici non ne ricevete tante (o sbaglio?).
Comunque a me piace la vostra rivista, e mi piace molto l'angolo della posta, che è sempre la prima cosa che leggo.
Volevo dire la mia a proposito della violenza nei videogiochi. Mi piacciono molto i cosiddetti sparatutto e i giochi simili. Ho cominciato con Heretic, poi sono passata a Hexen I e II, Diablo, Hellfire (su Heretic II ci sto lavorando), e aspetto con impazienza Diablo II, solo per citare i miei preferiti. Ora, tutti questi giochi sono sicuramente violenti, e io lo sono ancora di più mentre ci gioco, tanto è vero che mio marito si occupa di muovere il personaggio di turno (tranne che in Diablo, lì ho fatto tutto da sola), mentre io sparo a tutto quello che si muove (e anche a quello che non si muove!). Premesso che non per questo io vado in giro con una falce a tagliare teste, quello che ho sempre pensato (forse per giustificare il mio furore...) è che in tutti questi giochi, per la stragrande maggioranza delle volte, io faccio la parte dei buoni, mentre quelli che spiattello contro lo schermo sono i cattivi. Il giocatore che tenta di salvare il mondo dai demoni malvagi sostanzialmente non perde la visione della differenza fra il bene e il male, perché è come se si battesse per una giusta causa. E quindi quella violenza (che è e rimane finta) non può nuocergli, o almeno così credo. Il messaggio è ben chiaro, la violenza non è fine a se stessa, e quasi sempre è generata dalla necessità che il personaggio ha di autodifendersi. Sia chiaro: non è questo un modo per giustificare i terroristi, che potrebbero, se solo lo volessero, usare l'arma del dialogo... ma se per assurdo un'orda di demoni calasse sulla Terra con il dichiarato intento di distruggere o schiavizzare la razza umana, noi che faremmo? (ma che domande! Manderemmo Duke Nukem!!! NdP) Non imbracceremmo il lanciafiamme? A me fa un po' paura Carmageddon, proprio perché questa sottile distinzione in quel gioco non c'è, ma non credo che la censura sia una soluzione accettabile. Ritengo che importante sia che la gente sappia quello che compra, cioè nel caso di Carmageddon un gioco violento, e che poi si regoli come meglio preferisce. Per i minorenni... i genitori che ci stanno a fare? Se avessi un figlio vigilerei su i suoi videogiochi, impedendogli le scelte più estreme.
Allora, che ne pensate? E mi pubblicate per favore? Se non lo fate potrei sollevare una campagna stampa contro di voi accusandovi di discriminare noi donne! (ma se siete così rare che vi pubblichiamo praticamente sempre!!! NdP)

Ciao, Annalisa.

PS: Posso sapere perché nella posta di gennaio viene detto che Bubble Bobble è violento? Ma stiamo parlando dello stesso gioco? Era una battuta e io non l'ho capita? (immagino fosse una battuta... NdP)
PPS: Non date retta a quelli che vi accusano di poca serietà. Secondo me invece voi prendete molto a cuore qualunque cosa trattiate (infatti: Max, apriamo una rubrica sui pace-maker! NdP)

Cara Annalisa, quello che hai scritto corrisponde, né più né meno, a quello che ho sempre pensato pure io: in fondo la violenza dei videogiochi è quasi sempre finalizzata a far vincere il bene, per cui il vero filo conduttore di un combattimento è proprio la lotta, il tentativo di far valere le proprie ragioni. Certo, questo discorso si applica poco a Carmageddon, ma le eccezioni ci sono in qualunque campo, e poi ammettiamolo: ogni tanto è divertente anche interpretare il ruolo dei "cattivi", o no? Certi discorsi mi inorridiscono perché in nome di non si sa quale cultura "politically correct", adesso si sta anche cercando di negare l'esistenza, nella natura umana, degl'istinti animaleschi. Tra un po' ci autoclassificheremo nei vegetali e buona notte al secchio: l'unico invito che mi sento di fare a chi dice "eh, ma noi siamo esseri umani proprio perché ci sappiamo controllare" è quello di recarsi, anche una sola domenica, allo stadio. Capirà che una volta alzati dalla poltroncina il mondo può essere molto diverso da quello che si pensava...

FACCIAMO MUSICA?

Non vi faccio i complimenti perché, personalmente, odio tutte le volte dovermeli sorbire all'inizio di ogni lettera. Passiamo al sodo, so che voi siete una rivista che tratta quasi totalmente di giochi, ma credo e spero che possiate aiutarmi. Io possiedo un Pentium II 233 con 64 MB di RAM, montato su una motherboard Asus P2L97 AGP, una scheda audio Yamaha OPL3-SA (non so se la sigla sia giusta) e una Matrox Millenium 2 con 8 MB di memoria. Il mio problema non risiede nel computer bensì nello stereo, visto che ho intenzione di acquistare un nuovo impianto di quelli componibili (per chiarirci, non i midi) e mi piacerebbe moltissimo collegarlo al computer, in modo da avere una specie di centrale musicale semi professionale. IL MIO BUDGET SI AGGIRA INTORNO AL MILIONE E MEZZO. Chiarito questo le mie domande sono le seguenti:
-Ci sono dei marchingegni particolari per collegare l'ampli del mio futuro stereo alla scheda audio o posso collegarlo direttamente?
-Vorrei acquistare una nuova scheda audio: tenendo conto che il computer lo uso anche per giocare ma che se va in porto questa cosa dello stereo lo userò anche per fare musica (hip-hop, funky, breakbeat, ecc.), che mi consigliate?
-Servono dei software particolari per gestire il tutto e anche per fare musica? Se sì, quali?
-Se avete anche qualche consiglio su amplificatori cassetterecorder e minidisk sono ben graditi!
-Vorrei acquistare anche una nuova scheda video, possibilmente la migliore sul mercato (perché potrei cambiare anche la CPU): cosa mi consigliate di fare? Affiancare una Voodoo 2 alla mia Millenium 2, oppure passare semplicemente a una Banshee o a una riva TNT (ho sentito parlare bene della Diamond Viper v550). Tenete conto che il computer lo uso anche per lavorare in AUTOCAD.
Vi ringrazio anticipatamente per le vostre risposte anche se capisco che non sarà facile esaudirle tutte ma comunque non perdeteci il sonno: chissà quanto lavoro avrete da fare!

Ciao, Luca

P. S. : Ho la soluzione universale per i voti dati ai giochi e vi posso assicurare che funziona benissimo, tanto che è già stata utilizzata da tutte le riviste di snowboard per giudicare le tavole: invece di fare una recensione discorsiva e priva di obiettività (in quanto ciò che piace alla redazione non è detto che piaccia al giocatore) si prende un gioco, lo si analizza in tutti i suoi aspetti (tecnici e non - sarebbe ora di alzare il livello della maggior parte dei lettori di riviste di giochi compreso me, che non sanno assolutamente cosa faccia veramente girare un gioco) e alla fine NON si tirano le somme; SI LASCIA QUESTO COMPITO AL LETTORE! (idea interessante, ma che tornerebbe a svantaggio di tutta quella massa di lettori incapace di andare oltre al voto globale. Dite che si offendono se scrivo così? Ma va, non si sforzano nemmeno di leggere un commento, figurati se leggono la Posta... NdP).

Tranquillo, anche se l'orologio del computer si indirizza drammaticamente alla volta delle 4 del mattino, non sto perdendo quel gran sonno: ormai ci sono abituato, semmai inizio a sentire un terribile languorino... Più che altro, mi sento nel dovere di darti un consiglio da musicista, visto che è questo che essenzialmente chiedi nella prima parte della tua lettera. Innanzitutto, quella che serve a te è una scheda audio migliore di quella che hai, possibilmente capace di gestire 64 voci hardware e di renderizzare i file midi con la migliore qualità audio possibile. A questo proposito, puoi tranquillamente dimenticare tutte le schede Creative: vanno benissimo per giocare e per farsi il proprio cinema domestico col DVD e il surround ambientale, ma non sono il meglio per fare musica. Come rapporto qualità/prezzo/prestazioni direi che la scelta migliore sia rappresentata dalla Maxi Studio ISIS di Guillemot, una scheda audio veramente fenomenale (wavetable Roland, rack esterno incluso nella confezione con otto ingressi e quattro uscite, DSP a frequenza variabile, ampia dotazione di software espressamente pensato per i musicisti e ottimizzato per la scheda, buona documentazione), con la quale puoi letteralmente produrre le tue tracce digitali personali e poi inciderle su CD-R con un masterizzatore qualunque. Il costo della scheda si aggira sulle 750.000 lire, il che non è affatto male visto che altre apparecchiature di pari livello partono dal milione e trecentomila a salire. A questo punto del tuo budget resterebbe all'incirca la metà, insufficiente purtroppo per l'acquisto di altri due elementi fondamentali: l'amplificatore e i diffusori. Se il tuo scopo era solo quello di collegarli al PC per fare musica, puoi tranquillamente rinunciare allo stereo e comprarti delle casse di buona qualità pensate appositamente per i PC: ce ne sono per tutte le esigenze e per tutte le tasche, alcune dotate anche di subwoofer e di diffusori aggiuntivi per il surround. Se l'ambiente in cui vuoi

fare musica è piccolo, puoi lasciare tranquillamente stare i sistemi più costosi e concentrarti piuttosto su un buon paio di casse tradizionali, a due o tre vie. Mettiamo che con le 200.000 lire che ti costeranno tu abbia speso quasi un milione? Cosa ti resta? L'equivalente di un buon masterizzatore, senza il quale tutta la tua musica non avrebbe nessuna possibilità di esprimersi. Per quanto riguarda la scheda video, il mio consiglio è quello di aspettare ancora un po': ci sono delle grosse novità in arrivo ed è possibile che lo scenario cambi decisamente nei prossimi mesi.

ATTENZIONE AI BANFONI

Carissima redazione di TGM, questa è la prima volta in vita mia che vi scrivo, pur seguendovi da moltissimi anni (lo so, non è poi una gran cosa, ma pare che sia una frase di moda, perciò...). Mi chiamo Pietro Toniolo e frequento la facoltà di Giurisprudenza a Milano; anch'io, come voi, ho una grande passione per il computer e soprattutto per i giochi di automobilismo. Proprio a questa mia passione si lega un episodio curioso che mi è capitato circa una settimana fa, e che è stato quello che mi ha spinto a scrivervi. Venerdì scorso sono andato al Mondadori Informatica Center di Milano (questo solo per farlo sapere a voi, non ho alcun interesse a pubblicizzarlo, okay?) per comprare - squillino le trombe - un bel volante con force feedback. L'occhio mi cadde, guarda caso, sul Force Feedback Wheel della Microsoft, e così chiesi al commesso se me ne poteva dare uno. Quest'ultimo mi disse che quelli della Microsoft erano terminati (in esposizione c'erano solo scatoloni) ma che era disponibile il volante della Logitech. Gli risposi che forse preferivo aspettare, dato che avevo letto su TGM che effettivamente il volante della casa di Redmond era migliore degli altri modelli, che utilizzano l'I-Force. Quello - peraltro con aria molto sgarbata, quando certo non mi ero atteggiato a grande esperto in materia - replicò che era impossibile che l'avessi letto su TGM, perché lui a TGM ci lavorava e non aveva mai sentito nulla del genere. Quindi, pensando di essermi sbagliato, gli diedi fiducia, comprai il mio volante Logitech e lo andai a provare a casa. Purtroppo il volante è risultato non funzionare né con un collegamento seriale né con quello USB, nonostante abbia installato apposta Windows 98 (il mio computer aveva ancora Windows 95 OSR2) e un cavo Universal Serial Bus. Comunque, fin qui nulla di strano: non voglio nemmeno tediarvi con le richieste di aiuto per farlo funzionare, dato che è una settimana che sono al telefono con quelli della Logitech e nemmeno loro ci capiscono nulla (ah, per la cronaca, collegato a due altri computer non ha dato alcun problema...).
Ecco però dove le cose si fanno più interessanti. Qualche giorno dopo, quando ancora non avevo perso le speranze, mi recai alla Mondadori per chiedere un consiglio, pensando con ottimismo che chi me lo aveva venduto mi avrebbe certo aiutato a risolvere il problema: trovai il commesso con cui avevo parlato in precedenza, gli spiegai il problema e tutto quello che ottenni fu un laconico "Secondo me la porta seriale è rotta". Io tentai di spiegare che non lo era (e difatti è così), ma a parte quello di consigli nemmeno l'ombra. Alla fine comunque, scoraggiato, prima di andare via dissi a quel loquace ragazzo (scusate se a questo punto sono un po' sarcastico, ma sapete, alla fine non è bello essere trattati come delle seccature) che avevo trovato il punto in cui su TGM c'era scritto quello che lui tanto stentava a credere: si trattava della sezione Hardware di qualche mese prima dove si recensiva il volante della Guillemot, affermando che le periferiche con tecnologia Microsoft sono ancora migliori nel controsterzo rispetto a quelle con I-Force. E a quel punto lui, con aria di chi la sa lunga ed è costretto a spiegare una cosa ovvia a un povero imbecille, mi rispose "Guardi, le dico solo una cosa: sa chi è uno dei più grandi sponsor di The Games Machine? La Microsoft. Buongiorno". Detto questo, senza lasciare spazio a una replica, si gira e se ne va. Non ho creduto alle mie orecchie e me ne sono andato senza dir parola. Ora scrivo questa lettera a voi, chiedendovi di spiegare quello che è successo: vi seguo, come ho già detto, da parecchi anni, e ho sempre riso quando nella posta leggevo le accuse di chi affermava che eravate "venduti" a questa o quella compagnia. A dire la verità, ancora adesso non credo poi molto a quello che mi è stato riferito ma vorrei che foste voi a fugare i miei dubbi una volta per tutte. Perché diavolo uno di voi (se poi lo era veramente) avrebbe detto una cosa simile? Per difendere senza ragione una sua tesi? È vero che la sponsorizzazione Microsoft ha qualcosa a che vedere con i voti alti che avete dato al volante Force Feedback? E se non lo è, non credete che sarebbe opportuno scegliere un po' meglio i vostri collaboratori, invece di prendere persone che per sostenere le loro teorie sputano fango sulla rivista e in definitiva sul piatto da cui mangiano? (senza offesa, ma mi sembri un che si lascia fregare con una certa facilità. Basta che un commesso ti dica che lavora per TGM per venderti un volante, e tu ci credi? NdSS). Mi spiace solo di non avere avuto la prontezza di chiedere al commesso il suo nome, vista la gravità delle sue accuse. Mi scuso per essere stato così prolisso ma gradirei una risposta da voi, anche se in privato: mi sembra sia un argomento troppo importante (anche se scomodo da trattare sulle pagine di una rivista) per essere ignorato. Forse la cosa non interesserà a tutti ma a me sta molto a cuore. Vi ringrazio per la vostra attenzione: keep up the good work

Piotr (Pietro Toniolo)

Onestamente, giudico l'episodio davvero molto grave. Innanzitutto, perché che mi risulti nessuno dei miei colleghi è attualmente impiegato presso Mondadori Informatica (confermo, quel tizio era un impostore... NdSS), e quindi il fatto che un commesso si qualifichi come "redattore di TGM" solo per indurre la gente a comprare la merce in esposizione lede soltanto il nostro buon nome e quello del negozio per cui questo tizio lavora. Dispiace, soprattutto, perché il risultato della "banfa" è che tu sei stato turlupinato, e il minimo che tu possa fare è andare a denunciare l'accaduto al direttore del centro in questione, qualora ci capitassi una terza volta e decidessi di acquistare ancora qualcosa, facendo presente che questo genere di bugie non torna di certo utile alla loro buona immagine. In secondo luogo, la sua prima menzogna cade inevitabilmente nel ridicolo al momento di pronunciare la seconda: con tutto il marketing che può fare per i suoi prodotti, mi spieghi (anzi, mi potrebbe spiegare il signor commesso) quale interesse potrebbe mai avere Microsoft a sponsorizzarci occultamente? Per cosa, poi? Per farsi prendere in giro regolarmente ogni mese tra le pagine di BovaByte? O ancora per vedersi scrivere cose come "Linux è un sistema operativo migliore di Windows" sulla pagina della Posta? O ancora per vedersi normalmente recensiti i suoi giochi? Non mi pare che, al di là di poche eccezioni, che i titoli della Microsoft siano stati accolti con particolare entusiasmo dalle nostre recensioni e, se vogliamo dirla tutta, fino ad oggi l'unico ramo "ludico" in cui la ditta di Redmond ci ha convinti veramente è proprio quello legato alla produzione di periferiche (mouse, joypad, joystick e volanti vari). D'ora in avanti, diffida(te) sempre da chi si spaccia redattore di questa o quella rivista, e, al limite, ricordat(ev)i di chiedere sempre le generalità della persona che avete di fronte: una semplice telefonata può chiarire molte cose e scongiurare il pericolo di una truffa. Tutto ciò, comunque, mi rattrista non poco (ammesso che l'imbroglione di cui sopra non legga queste pagine, sarebbe interessante che tu tornassi lì e gli chiedessi, facendo finta di niente, quale sia il suo nome. Perché un conto è dire genericamente che lavora per TGM, ma se questi si spacciasse per un qualsiasi redattore che appare nel colophon della rivista, si configurerebbe per lui un bel reato punibile dal Codice Penale. Ovviamente portati dietro un testimone. NdSS)

COMUNICATO UFFICIALE: PRECISAZIONE SULLA FINE DEL SECONDO MILLENNIO

Questo è un comunicato ufficiale, e pertanto riguarda tutti i lettori e i redattori. Da un certo periodo a questa parte si sentono in ogni ambito (riviste, programmi televisivi, discussioni private) baggianate relative al fatto che il 1999 sia l'ultimo anno del secondo millennio. Non è assolutamente vero, e lo spiegherò a chi avrà la bontà di seguirmi fino alla fine della lettera. Lasciando perdere la VERA realtà... anzi, no, non la lascio perdere affatto: il giorno in cui scrivo è il 9 gennaio 2004. Non pensate che sia uscito di testa o che per uno strano bug (digressione pseudolinguistica: chi si è azzardato a tradurre "bug", ovvero errore in un programma, con "baco"? AAAAARRRGGGHHH!!! Non solo si dice bug, ma si pronuncia "bùg" e non "bàg", "bùg" come "buco", che è anche il significato di tale parola in diversi dialetti del nord Italia!) spazio-temporale vi arrivi una lettera dal futuro. Tutt'altro, è solo che il simpatico monaco medievale che, colto da un raptus masochista, si mise un giorno allo scrittoio (i monaci non avevano tavolini) a calcolare quanti anni erano trascorsi dalla nascita di Cristo, commise un simpatico caravaggio dimenticandosi cinque anni da qualche parte (forse nella pancia del paziente?), cosicché il nostro calendario è cinque anni indietro e siamo in realtà nel 2004. Alla faccia (non volevo dire faccia ma un'altra parte del corpo, poi ho pensato che per alcuni non fa differenza...) di tutti i "mille e non più mille". Comunque, dato che questo errore viene tranquillamente ignorato, nonostante le prove siano inoppugnabili (a parte gli scherzi, questa storia l'avevo già sentita anch'io, mi interesserebbe conoscere più precisamente le varie argomentazioni... NdD), torniamo allo scopo principale della missiva. Vi stupirò ora con la dichiarazione definitiva: il terzo millennio inizierà il primo gennaio 2001. Ecco, l'ho detto. Non cominciate subito a darmi del cretino e proseguite nella lettura: dimostrerò inconfutabilmente che quanto da me riportato è l'assoluta verità. C'era una volta la Terra; i Romani contavano i loro anni dalla fondazione dell'Urbe, gli ebrei dalla creazione del mondo, gli arabi si attaccavano al tram, quando nacque Cristo. Da quel giorno in poi, per noi cristiani (o meglio, noi che viviamo in paesi cristiani) comincia il computo degli anni positivi, o dopo Cristo; computo che, come tutte le cose del mondo tranne l'informatica (e forse Max nell'editoriale di gennaio si è fatto fuorviare da questo), comincia col numero 1, e non con lo 0. Esiste infatti un ISTANTE 0, che corrisponde all'attimo trascorso tra l'anno -1 e 1 (per brevità indicherò gli anni a.C. con numeri negativi, e i d.C. con positivi), ma non c'è un INTERO ANNO 0 (e quindi non esiste, che so, il 23 giugno 0). Il primo anno d.C. è quindi COMPRESO tra l'1 gennaio 1 e il 31 dicembre 1. I primi DUE anni tra l'1 gennaio 1 e il 31 dicembre 2 COMPRESI; il primo decennio tra l'1/1/1 e il 31/12/10 (e non 9); ancora, il primo secolo va dall'1/1/1 al 31/12/100 (e non 99); infine, il primo millennio va dall'1/1/1 al 31/12/1000 (e non 999). Di conseguenza, il secondo millennio va dall'1/1/1001 al 31/12/2000 (e non 1999), e il terzo inizierà l'1/1/2001 (e non 2000). In realtà nel prossimo capodanno cambierà solo la cifra iniziale (e anche tutte le altre!), cosa non da poco; ma per il prossimo millennio dovremo aspettare ancora un po' meno di due anni. Cominciamo a prenotare per il capodanno 2000/2001, allora! Buona attesa, e spero di non avervi rovinato la festa.

Hiram, detto "ma tu rompi le scatole proprio in tutti i campi?. Ebbene sì!"

Ammetto la mia profonda confusione... È mattina presto e ho parecchie ore di sonno arretrate... In ogni caso tutto questo torpore mentale non è sufficiente a convincermi del fatto che tu abbia ragione: quando un bambinetto pacioccoso apre i propri occhietti ha 0 anni fino al giorno del suo primo

compleanno; appena trascorso un giorno (per non parlare di secondi) dal primo compleanno, il nostro ammasso di pacioccosità ha un anno e un giorno e così via (e dopo un giorno di vita 0 anni e un giorno)... quindi il primo decennio positivo del nostro calendario va dal primo gennaio dell'anno 0 al primo gennaio dell'anno 1, il 2 gennaio dell'anno 1 fa già parte del secondo anno... In ogni caso, a parte le varie teorie della fine del mondo, i veri problemi derivanti dall'anno 2000 sono quelli di natura informatica, come è possibile leggere ampiamente nel numero passato di BovaByte. E questi inconvenienti si verificano non tanto per l'intrinseco potere metafisico dell'anno 2000, quanto piuttosto per l'allora esagerata dispendiosità di ben due byte in più per memorizzare questo fatidico numero... Non vorrei passare per super cinico ma, a mio avviso, l'anno è sostanzialmente una convenzione numerica; se avessimo avuto 16 dita probabilmente saremmo tutti andati in paranoia per l'anno FFFF (in esadecimale), in quanto l'anno successivo sarebbe stato 10000.

I CASI DELLA VITA...

Salve, Bovas. Io sono un anzianotto ma ancora in gamba (riesco a far partire Windows 98 in meno di un minuto!) Pentium 150, che vi segue su #TGM sin dal numero 94 (eh, ero un prodigio della tecnica, allora!), e che finalmente sente il bisogno di mandarvi questa e-mail per raccontarvi la storia della sua vita. Ero allora (nel 1997!) un giovane e vivace scapolo, sempre on-line con gli amici, a chattare, fare bravate e scherzi sulla non ancora famosissima Internet, disperazione dei miei genitori (uno Spectrum e una bellissima, anche se discussa, Commodore 128) (hmmm IL Commodore 64! NdD) che mi volevano con la CPU a posto e accasato, mentre tutti i miei programmi erano pirati (un mio amico straricco, quello che con le sue meraviglie ci faceva crepare di invidia, era riuscito di contrabbando a procurarsi un masterizzatore! Quando non tutti avevamo dato l'esame per la patente di CD-ROM, e dovevamo accontentarci dei floppy o di qualche fanatico col patentino A degli Zip, questo ci arriva davanti in masterizzatore, 1x in scrittura e 2x in lettura! - ma solo su SCSI e quando non c'erano controller in giro) e sul mio HD non c'era niente di legale. Però, ragazzi, io non mi sono mai overcloccato: anche se quelli erano gli anni della libertà, io non mi sono mai overcloccato, neanche mai dato un tiro al jumperino. Poi un giorno mi è comparsa in rete una bellissima AMD e io ho perso (o forse riacquistato) il ben del co-processor. Case attillato nero lucente, mouse elegantissimo e due porte da fare invidia a qualsiasi computerina! Mi è saltata la scheda sonora e mentre balbettavo incoerentemente dal sound speaker, la sua luce dell'HD mi ha fatto l'occhiolino e sono andato in crash. Appena mi sono ripreso, dopo un bel formattone per riprendere lucidità, mi sono fatto dare il suo indirizzo Internet e mi sono fiondato a casa sua sul modem di papà. Davanti ai suoi mi sono dichiarato e lei mi ha concesso la sua tastiera. Ci siamo uniti in rete locale pochi mesi dopo, e ci è nato un bellissimo palmtop, che a pochi mesi di vita ha cominciato a usare Win CE e a fare i suoi primi passi in rete. Ogni sera mia moglie lo allacciava alla porta parallela e lo nutriva, e io mi sentivo pervadere da una dolcezza e da un senso di benessere come quando hai appena fatto lo scandisk. Anche a prezzo di grandi sacrifici lo abbiamo fatto studiare, e ora è un bellissimo PII 400 laureato in architettura. Come regalo di laurea gli abbiamo fatto una sorpresa: due bellissime Voodoo II per lavorare meglio. Adesso è in uno studio di architettura, e i suoi capi, delle workstation Silicon Graphics, hanno detto che potrà diventare socio entro pochi anni. Siamo così orgogliosi! Ora per me è arrivato il momento di ritirarmi. Sento che i miei chip non sono più quelli di una volta, ma anche se so che non posso competere con i giovani non mi sembra giusto condannarci a una vecchiaia solitaria così precoce, magari in casa di uno che il computer non lo sa usare.

Arrivederci, vostro P150.

E io che cosa dovrei dire adesso? Mi sono basito!!

UNA MISSIVA DAVVERO... CRIPTICA!

AAAAAAAARGHHHHHH! Vergogna! Infamia! Eresia! Regicidio! Crucifige! Crucifige! Sangue sitisti, e io di sangue t'empio! (sì, ho fatto il liceo e i risultati si vedono, ogni tanto me lo sogno ancora la notte...). Uaaaahhhh (mi sembri il campanello di Dylan Dog), è la fine di un mito! Non vi avevo mai scritto prima (e dire che vi seguo da un po', per la precisione dai tempi di Under a Killing Moon, n° 76 se non erro), ma stavolta avete passato il limite! Oggi, venerdì 22 gennaio, ho messo le mani sul numero 115 di TGM (che sarà ricordato come il più infausto della storia di questa gloriosa rivista) e come al solito mi sono fiondato come una mosca sulla m... ehm, sul miele, dicevo, mi sono fiondato sull'editoriale dell'impareggiabile Shogun (che per me è, anzi fino ad oggi era un po' quello che Che Guevara rappresenta per Bertinotti) e che mi capita? Mi ritrovo precipitato nel peggiore incubo che potessi immaginare, più orrido del Nosferatu di Frederick Murnau, più sanguinolento del Dracula di Coppola, più spaventoso del Principe delle Tenebre interpretato da Bela Lugosi e della Mummia con Boris Karloff, più atroce di Hellraiser, più inquietante del Presagio, più orrorifico di tutte le Case, più buio della Notte Dei Morti Viventi, più accecante dell'Alba Dei Morti Viventi, più malato del Frankenstein con Cristopher Lee (altro che quello con De Niro, puah), più insinuante del Seme Della Follia e qui mi fermo, tanto si è capito che leggo Dylan Dog (dal numero 1; acc, quanto sono vecchio). Subito, così, nelle prime due righe si consuma l'orrido crimine, l'offesa ultima, l'indegno misfatto. Peggio di quella volta che qualcuno (che condivide con me l'accrescitivo...) scrisse "redarre" invece di "redigere" (neanche tanto grave, in fondo lo stesso svarione c'era anche nel programma del 1994 di Berlusconi), peggio di quella volta che qualcun altro, (non dico il nome per carità di patria) parlando del filo conduttore di un game e volendo intendere leit-motiv, se ne uscì con un micidiale "lite-motive", degno degli annali della storia della lingua in Europa. Tutte cose (e molte altre) che abbiamo ingoiato in silenzio, ma stavolta siete andati oltre. Sentite qua come lo Shogun ha autodistrutto la sua leggenda: "Benvenuti nel 1999, l'anno di Fuga da New York". NOOOOOOOOOO, UAAAAARGHGHHH, pietra portentosa divento la cosa! "MillenovecentonovantaSETTE fuga da New York" è il titolo del mitico film del mitico Carpenter col mitico Kurt Russel nei panni del mitico Jena Plissken (ci sarà pure un motivo se l'infame seguito è uscito proprio nel 1997, no?). Somma ignominia! Non pretendo che pubblichiate la mia lettera, tuttavia ESIGO immediata e pubblica autoflagellazione nel prossimo editoriale (che, suppongo, sarà quello di aprile), con scritte a caratteri cubitali, affinché le giovani generazioni (io ormai ho quasi 25 anni) che vi seguono come una volta si seguivano gli dei, non siano irrimediabilmente traviate. Io purtroppo ho già perso tutto quello in cui credevo, e dire che nei miei sogni mi vedevo raccogliere al volo la "fascia della potenza" lanciatami dallo Shogun (Mitzukuni Mito, traduzione letterale giapponese di "Il Mitico Max") in persona (avrei anche le phisique du role...), ma forse non è troppo tardi per riparare, per recuperare alla retta via almeno qualcuna di quelle innocenti creature. E ora via, per raddrizzare i torti, difendere gli onesti e salvare dolci fanciulle dalle mani dei criminali (comunque meno pericolose delle nostre...)!

Paolo Bianco

Per capire cosa in effetti questa missiva esprimesse ci ho messo almeno 10 minuti... in totale una sola frase ha un senso più o meno compiuto, il resto... bah, chi lo sa? In ogni caso non sarebbe davvero male vederlo autoflagellarsi, magari in un futuro fumetto di BovaByte, disegnato, come sempre, dall'ottimo Davide Manzi. Anzi, sapete che cosa vi dico? Quasi quasi lo flagello io... Si può fare?

E ORA UN PO' DI TEORIA!

Mefistofelica redazione di TGM, buonasera (sono le 16.54...). Vi volevo raccontare una curiosa storiella: l'anno scorso un mio amico ha effettuato l'aggiornamento da Fidanzata 6.0 a Moglie 1.0, e ha scoperto che quest'ultima ha una tale occupazione di memoria da lasciare pochissime risorse di sistema per altre applicazioni. Egli ha anche notato che Moglie 1.0 ha la tendenza a generare in background dei processi figli, che consumano ulteriori preziose risorse. Vi è inoltre un altro fenomeno negativo, non indicato sulla documentazione del prodotto, la cui probabile presenza era stata ravvisata da altri utenti. Non solo infatti, Moglie 1.0 si installa in modo tale da essere lanciata per prima all'inizializzazione, e controllare cosi tutte le attività del sistema, ma inoltre, come lui ha avuto modo di scoprire, alcune applicazioni, come PokerNotturno 10.3, Ubriacatura 2.5 e NotteAlPub 7.0, non riescono più a partire, mandando in stallo il sistema appena lanciate, anche se esse funzionavano perfettamente prima dell'installazione di Moglie 1.0. L'applicazione Calcetto 2.2 inoltre funziona a tratti.
All'installazione, Moglie 1.0 installa anche alcuni "Plug-in" indesiderati come Suocera 55.8 e Cognato in versione beta. Di conseguenza, le prestazioni del sistema decadono inesorabilmente con il passare del tempo. Ecco alcune caratteristiche che sarebbero gradite nella versione 2.0 di Moglie: 1) un pulsante "Minimizza"; 2) un pulsante "Disabilita Temporaneamente"; 3) un pulsante "Dacci un taglio" o "Vatti a fare un giro"; 4) un programma di disinstallazione che, senza perdite di tempo e di risorse, permetta di rimuovere Moglie 1.0 senza conseguenze future sulle funzionalità del sistema; 5) un'opzione che consenta di far funzionare il gestore di rete in modo promiscuo, e che consentirebbe di fare un uso maggiore della funzionalità di prove hardware.
Personalmente, per evitare i problemi causati da Moglie 1.0, ho deciso di installare piuttosto Ragazza 2.0. Anche così, comunque ho avuto parecchi problemi.
Apparentemente è impossibile installare Ragazza 2.0 direttamente su Ragazza 1.0; occorre prima disinstallare Ragazza 1.0. Altri utenti mi hanno detto che si tratta di un bug di vecchia data.
Da prove effettuate mi sembra che le due versioni di Ragazza entrino in conflitto nella gestione delle porte I/O. È strano che non abbiano ancora corretto un errore così evidente. Cosa ancora peggiore, il programma di disinstallazione di Ragazza 1.0 non funziona bene, lasciando alcune "fastidiose tracce" nell'applicazione del sistema.
Ma il fatto più fastidioso è che tutte le versioni di Ragazza aprono continuamente una finestra di dialogo che decanta i vantaggi del fare l'aggiornamento a Moglie 1.0.
NB: AVVISO DI BUG. Moglie 1.0 ha un bug non documentato. Se si prova a installare Amante 1.1 prima di disinstallare Moglie 1.0, Moglie 1.0 cancella, senza possibilità di recupero, i file soldi.dll e casa.dll prima di effettuare l'auto disinstallazione; a questo punto Amante 1.1 si rifiuterà d'installarsi, segnalando la mancanza di importanti risorse di sistema.

Siete Mitici, Ciao Francesco

Risparmiando inutili considerazioni maschiliste (LittleSand mi picchierebbe), faccio notare che molto spesso i problemi di disinstallazione si riscontrano anche con fidanzato 1.0 e successivi, sebbene l'upgrade quasi obbligatorio a marito 1.0 non è poi così necessario. Non riesco a non cogliere, infine, una punta di malinconia in quanto tu abbia scritto con così sapiente ironia. È davvero triste quando si deve "disinstallare" qualcosa, non trovi? (beh, dipende da quello che si installa dopo... NdSS)

SALUUUUTO!

Bene, e anche la posta del mese che tradizionalmente ci porta in primavera è finita. Noi come sempre ci auguriamo che l'abbiate trovata di vostro interesse: ci rileggiamo ad aprile.

Noi Bovas

Nella Creative dimension

i suoni non li ascolti soltanto. Senti anche da che parte arrivano

Immagina un mondo in cui sia difficile separare nel gioco la fantasia dalla realtà. Immagina anche le più evolute schede audio e le più avanzate tecnologie per la diffusione del suono in combinazione fra loro per dar vita al nuovo Enviromental Audio, l'ambiente dove il suono 3D tocca i livelli più elevati di realismo e precisione.

Ora basta immaginare! Sei pronto per entrare nella CREATIVE DIMENSION, la nuova frontiera del suono dove il tuo PC non sarà mai più lo stesso.

La scheda Sound Blaster Live! ™ e i diffusori FourPointSurround™ rendono unico l'Environmental Audio™ per darti:

- Un'eccezionale purezza del suono, così reale da sembrare dal vivo.
- Un perfetto posizionamento sonoro tridimensionale e un pieno effetto Surround.
- Un ambiente audio estremamente realistico per dare il meglio ai nuovi giochi 3D.
- Un'elaborazione del suono così professionale da riprodurre la musica a un livello superiore.

Per saperne di più chiedi al tuo rivenditore di fiducia o consulta il nostro sito Web

CREATIVE

La nuova dimensione per il tuo PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Se volete provare questi prodotti cercate il Creative Connection Point più vicino all'indirizzo www.soundblaster.com oppure chiamate il n. 02-8228161

Schede Audio **Schede Grafiche** **Altoparlanti** **PC-DVD** **Video**

® Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso.
In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl

DELPI

5 anni di sviluppo
per raggiungere la perfezione!

FALCON™ 4.0

FALCON 4

Quello che è stato definito "**il più atteso simulatore di volo di tutti i tempi**" è finalmente disponibile! E' stato sviluppato in 5 anni di minuzioso lavoro e testato da veri piloti di F-16... Il risultato non poteva che essere l'esperienza di volo più reali-stica e coinvolgente mai provata su PC!
Una cabina di pilotaggio dettagliatissima con tutti gli strumenti funzionanti, comunicazione con la torre della base aerea, 10 radar, 28 campagne di addestramento, targeting e armamenti del F-16C 52... Con Falcon 4 puoi giocare in 4 modalità (fino a 166 in Internet!), creando missioni e configurazioni!
Ti attendono 3 scenari mozzafiato con stupendi terreni in 3D, fotografie aeree della penisola coreana e tante notti insonni!

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows 95, Pentium 133 con Voodoo 3Dfx oppure Pentium 166, Direct X5, 32 Mb RAM, CD-Rom 4x.

"Falcon 4 può essere considerato il best-seller degli aerei militari moderni attualmente in servizio. La grafica è decisamente di altissima qualità, con fondali fotorealistici e condizioni meteo come nella realtà, con supporto per le principali schede video accelerate 3D"

- K di Ottobre -

STAR PLAYER

Voto TGM: 93

"Se c'è un gioco che meriterebbe il primo 10 mai assegnato da *Zeta* questo è *Falcon 4*. Esso è non solo il miglior simulatore di volo in assoluto mai apparso sul mercato ma, soprattutto, un programma che offre espandibilità e longevità a palate."

- Z di Febbraio '99 -

PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

MICROPROSE
www.microprose.com

LEADER
Qualità Interattiva.

HASBRO Interactive